№ 3 2000 (30)

журнал для настоящих геймеров

ИГРОМАНИЯ

прохождения и руководства

NOX

THE SIMS

FINAL FANTASY VIII

DEMISE

MIGHT AND MAGIC VIII

Редакторы

Age of Wonders

MechCommander

Конструктор ролевой игры

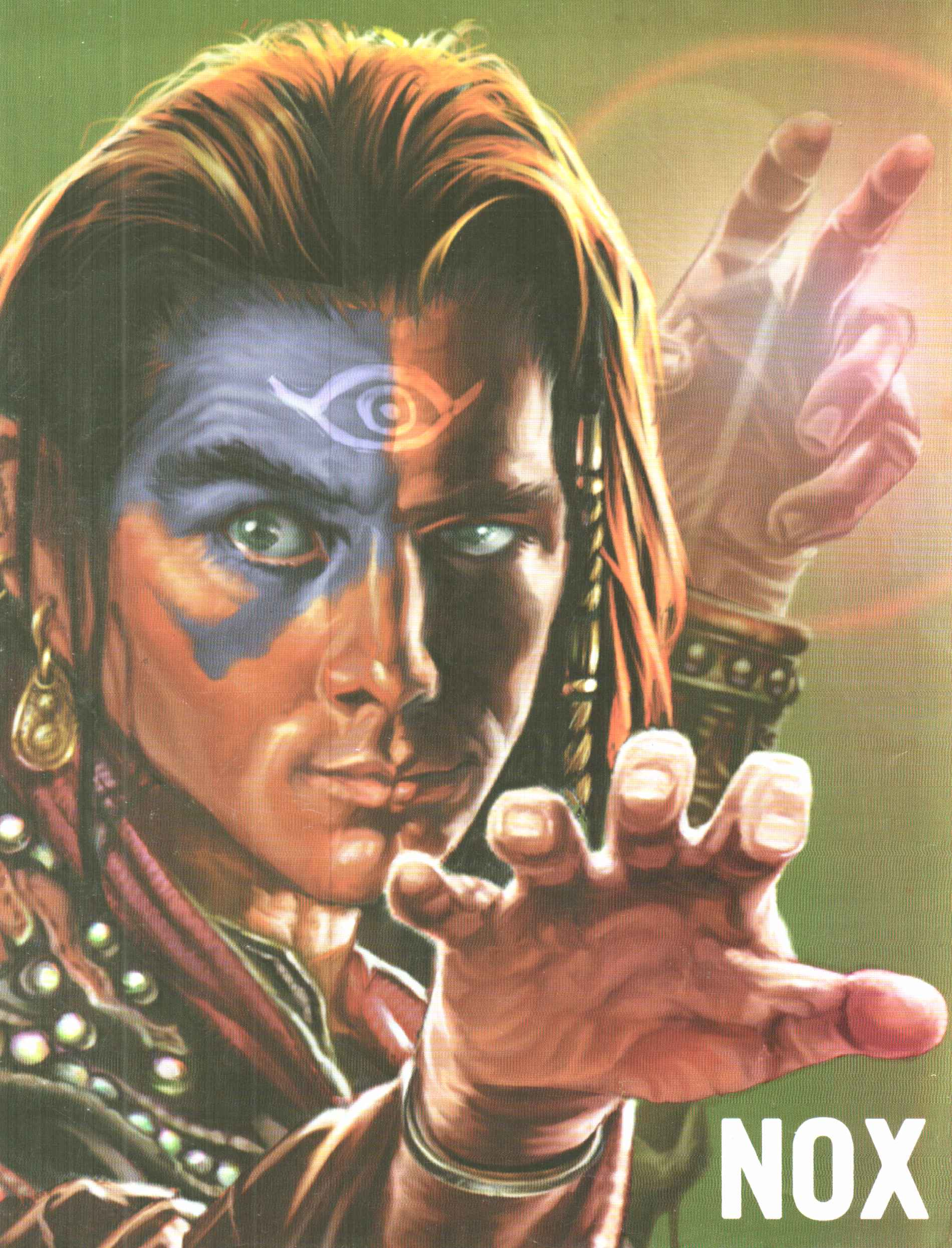
Magic: The Gathering разбор сета NEMESIS

Разведение геймеров в домашних условиях

+ Многое другое



ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM


NOX



Слово от редактора

Вечер добрый, друг-читатель.

Так получилось, что на этом номере по милостиво-ворчливому повелению главреда "От редакции" выпало писать именно мне. Мягко говоря, придя от подобного "подарка" в неописуемый "восторг", я обзавелся пачкой сигарет, чашкой кофе и отправился в спокойное местечко нарезать круги в такт собственным мыслям.

Мыслей не было.

Нет, не то чтобы я не знал, о чем писать. Просто слова как-то не ложились в привычное русло и застревали в горле. Точнее сказать, в пальцах. Сказать надо было о многом, вопрос был лишь в том, с чего же начать? Через полчаса сигареты как-то неожиданно закончились, в сизых клубах дыма можно было вешать топор, а мыслей по-прежнему не было. "Что делать / кто виноват?!", скороговоркой подумал ВиВ и решил пойти от противного.

"Не знаешь, что сказать — предоставь слово другим!" — народная мудрость (сам выдумал, если понравится — используй на здоровье). Вот, скажем, если бы я был многоуважаемым Олегом Полянским, то обязательно порекомендовал бы тебе заглянуть в рубрику "Россия". В этом номере там не одна и не две игры, а целых несколько, причем все на удивление красивые, умные и интересные. Еще Олег, окажись он на моем месте, несомненно бы упомянул о новом лице рубрики "Кланы и Клубы". Собственно, он там это и сделал, представив ведущую раздела клубных новостей и подготовив горячий репортаж с недавно прошедшего в Москве первого чемпионата по Unreal Tournament.

Многим из вас не понравился мелкий шрифт "Игромании". Так вот, будь на моем месте один из наших дизайнеров-верстальщиков, он обязательно бы надизайнерил вам два предложения о том, что в новом номере и шрифт увеличили, и подложки сделали светлее и аккуратнее. Но лицо журнала все еще ищется, и дизайн будет постоянно совершенствоваться и улучшаться. Конца-края, по крайней мере в ближайшем тысячелетии, не предвидится.

Лучше всего проявил бы себя редактор раздела гайдов и хинтов. Ведь в этом номере "Матрица" как никогда богата прохождениями новейших игровых шедевров, а "Хинтблок" — тот вообще превысил все мыслимые и немыслимые границы. Здесь собраны советы как по свежим играм, так и по прошлогодним признанным хитам, в которые будут играть еще долго. Причем, судя по всему, в следующих номерах можно ожидать не меньшего изобилия... Но при этом, к сожалению, отсутствует продолжение гайда по Quake 3, хотя здесь нас можно понять и простить — злобный байкер апокалипсиса Чума заболел злобной чумкой, в простонародье именуемой гриппозной инфекцией, и, прежде чем покинуть наш мир на недельку-другую, успел лишь написать свой любимый Deathmatch. Скромно замечу, что даже злостная чумка не смогла омрачить светлое чело и аналогичный интеллект нашего Чумы, так что материал получился вполне недурственным. Кроме того, мы получили возможность поставить в номер материал по Ку3-конфигам, которые, как известно, есть одна из основ успешной игры.

Главред, наш известный любитель парадоксов, обязательно поведал бы о рубрике "Вне рубрик". Сюда отныне складываются все интересные материалы, по тем или иным причинам не вписывающиеся ни в один из существующих разделов.

Уборщица баба Женя посетовала бы на чрезмерные излишки производства в виде пустых сигаретных пачек и кокакольных бутылок.

Хм... а что бы сказал я, будь я на своем месте? Что бы сказал я, оказавшись один на один с вами, с такой большой читательской аудиторией, где порой встречаются диаметрально противоположные мнения. Где не знаешь, кому именно нравится то, что ты делаешь в журнале, а кто считает твой материал пустым бумагомаранием. В последнее время журнал постоянно меняется, причем не только внешне, но и внутренне. Все течет, все меняется. Кто-то из читателей уходит, многие, наоборот впервые открывают для себя "Игроманию". И не первым, и не вторым, а всем сразу я бы, наверное, сказал: "Народ! Журнал делается для вас. Невозможно учесть все просьбы и пожелания, но — мы стремимся к этому. Насколько у нас получается — судить вам и только вам".

"А вот если бы я был Катькой...", подумал ВиВ... И тяжко вздохнул. Да, если бы он был Катькой, все было бы значительно проще. И понимание бы появилось, и, глядишь, кто бы на чашечку кофе пригласил...

Потом он собрался с мыслями, решительно придвинул клавиатуру и целых десять секунд лихорадочно стучал по клавишам. Затем оглядел творение пальцев своих, одобряюще хмыкнул и громко процитировал:

"Вечер добрый, дорогой читатель! Желаю тебе приятно провести время за чтением моего... нет, нашего! И твоего любимого журнала!"

Всегда твой
(кроме праздников и выходных)

Игорь Власов
e-mail: viv@igromania.ru

Братская могила

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Выпускающий редактор и редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Ян Масарский
plaguespot@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Александр Савченко
sav@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com
Дизайн и верстка
design@igromania.ru
Виктор Кайков
Павел Васин
Серийный художник
Андрей Казанджий
Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс **274-9619**, тел. **274-9618**, **274-9620**
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
Тел. **(095) 274-9618, 274-9619, 274-9620**
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 641 © «Игромания», 1998-2000
Тираж 31.000.

ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

Подписаться на журнал «Игромания» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу ГКРФ по телекоммуникациям "Почта России". Подписка 2000.

Подписной индекс **38900** для «Игромании» без CD и **29166** — с диском.

СОДЕРЖАНИЕ №3 (30) / 2000





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

CD-МАНИЯ

ИНФОЗОНА

БЛОК 1

РОССИЯ 14-23

RULEZZ&SUXX 24-31

ГЕЙМНЕТ 32-36

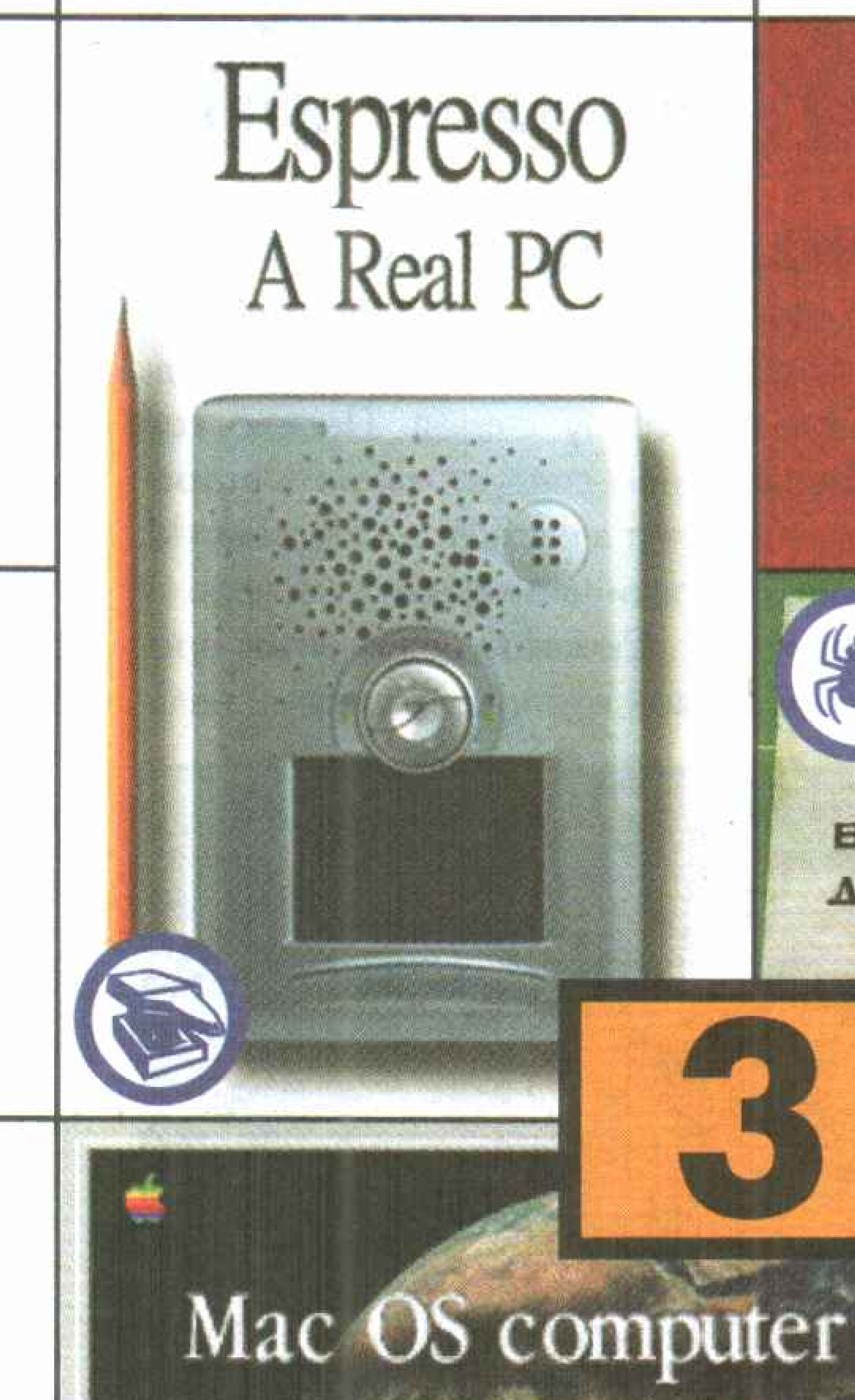
БЛОК 2

МАТРИЦА 38-69

ХИНТБЛОК 70-97

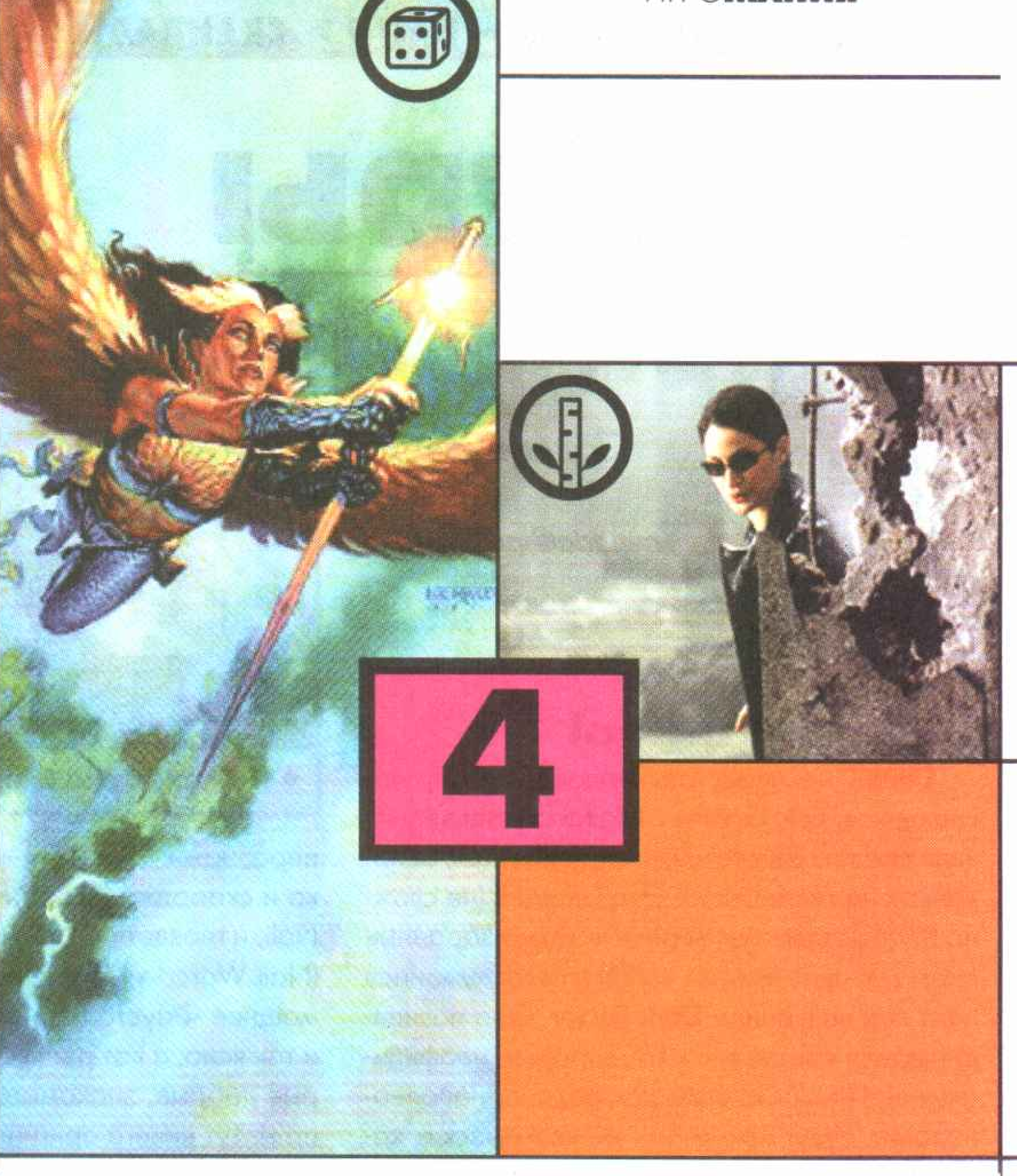
DEATHMATCH 98-101

БУНКЕР 102-108









ЭТОМ ДОМЕ В НОМЕР
ТРАКТИРЕ И.Т. АГЕ
ВО ВРЕМЯ ПОЕЗДКИ
В Б-БОЛДИНО В 1830 Г
ДВАЖДЫ ОСТАНАВЛИВА
ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ ПО
А.С.ПУШКИН

3

Mac OS computer

MacOS

Mac OS 8.0

Processor:	Intel Pentium
Resolution:	1024x768
RAM:	128MB
Virtual Memory:	502MB

4

БЛОК 3

БЛОК 4

I. Игры





Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Beyond Unreal

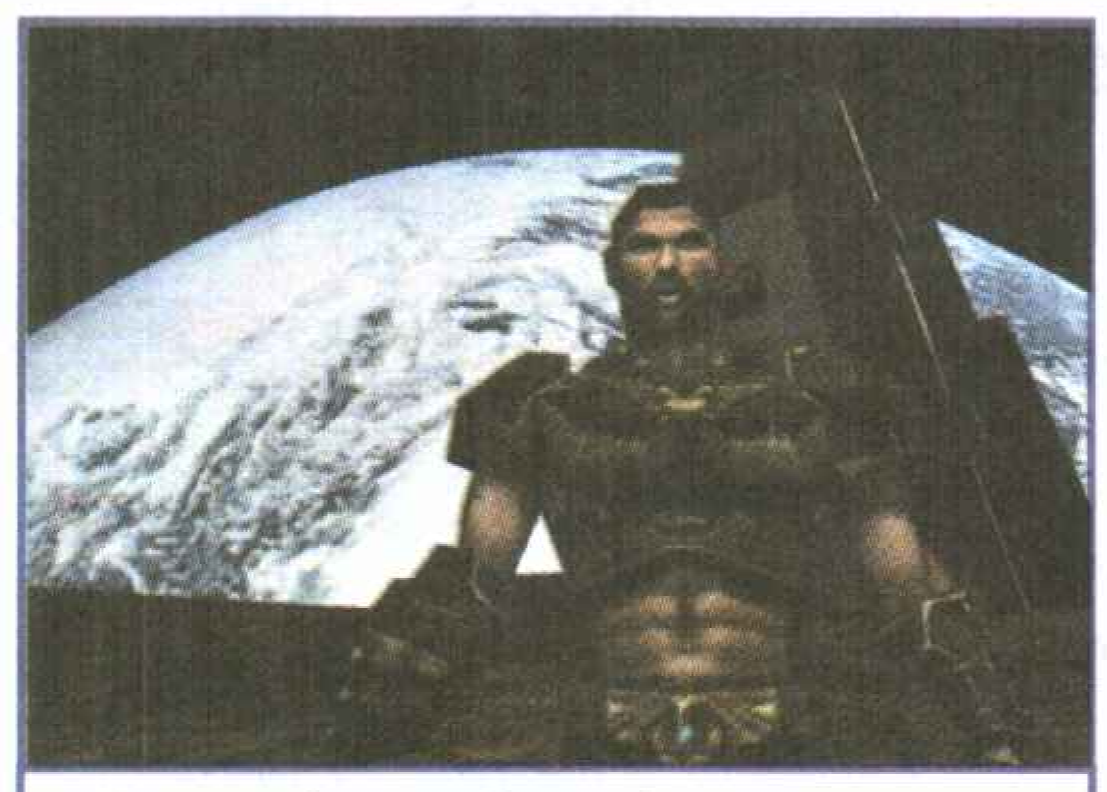
Unreal не перестает радовать своих поклонников. **Epic Games** и **Digital Extremes** объявили сразу о двух готовящихся проектах, основанных на мире Unreal. Это **Unreal II** (не сложно было догадаться, верно? кстати, избранные смогут увидеть его уже на E3) и некая туманная игра под названием **Dark Sector**. Она позиционируется как сиквел к **UT**, впрочем, неофициальный. Планы на игру, как обычно, наполеоновские. Будут нам и бои на космических кораблях, и элементы экономики, и выбор плюс развитие персонажа а ля РПГ, и участие в преступных синдикатах, и отрезание противника от точек сбора ресурсов, и много еще чего. В общем, ребята на славу попотели в соревновании "Доплюнуть и переплюнуть Q3".



В Dark Sector можно будет играть за наемного убийцу или охотника за головами. Вот такие здесь классы...

В UT появятся боевые коровы!

Продолжая тему Нереального, перенесемся из светлого будущего в слегка просветленное настоящее, благо здесь у нас новости тоже сплошняком хорошие. На официальном сайте игры (*http://unreal.epicgames.com/*) родилось что-то вроде бесплатного адд-она для **Unreal Tournament** с тремя новыми персонажами, новыми уровнями и (не)совсем новой фишкой под названием "реликвии". Новые персонажи — ни кто иные, как гибрид человека и скаарджа (Skaarj Hybrid), воинствующие Nali, и гвоздь программы, боевая корова Nail (Nali Warcow)! Наверное, этот звереныш помощнее Фауста Гете будет... С уровнями все и так ясно, а вот реликвии — это все лишь старые добрые, знакомые еще по Doom power-up'ы. Тут ничего оригинального разработчики не выдумали: удвоитель наносимого урона, уполовиниватель получаемого урона, регенерация, ускорение, воскрешение... Единственная прикольная фишка — "Реликвия Мщения": после твоей смерти над трупом возникнет ухмыляющийся череп и разнесет все вокруг к чертям собачьим. Но и это уже где-то было. Если не ошибаюсь, в Wheel of Time.



Такой ковбой даже боевую буренку оседлает...

Сиквел к Homeworld

Никто не сомневался, что **Homeworld** рано или поздно разродится потомством, будь то адд-он или сразу сиквел. По сводкам **Sierra Studious**, нам следует ожидать второго. Детище назовут в честь отца: **Homeworld: Cataclysm**. Обрати внимание — цифры II в названии нет... Сюжет будет являться продолжением первой части (а что, новый нельзя было придумать?), теперь игроку будет противостоять некое "Чудище" (The Beast). Обещается 17 сценариев для сингла и продвинутая поддержка WON. Слабовато для сиквела, совсем слабо... Больше на адд-он тянет. Впрочем, время покажет, ведь релиз уже летом. Остается добавить, что разработкой КатаКЛИЗМЫ занимается **Barking Dog Studious**.



Ну и где отличия?

Скандалы месяца

У Сида Мейера большие проблемы

Брайан Рейнольдс, человек-легенда, лидер проекта Alpha Centauri, апостол Великого Сида, покинул **Firaxis**. При этом он не преминул захватить с собой еще четырех разработчиков из и так немногочисленной компании. И это не какие-то там мальчики на побегушках, а едва ли не ключевые фигуры Firaxis. Учитывая то, что компания совсем недавно потеряла еще нескольких участников, дела у Сида выглядят, прямо, скажем, неважно. Ведь среди отщепенцев и ведущий художник новой мейеровой игры о динозаврах, **Дэвид Инскор**!

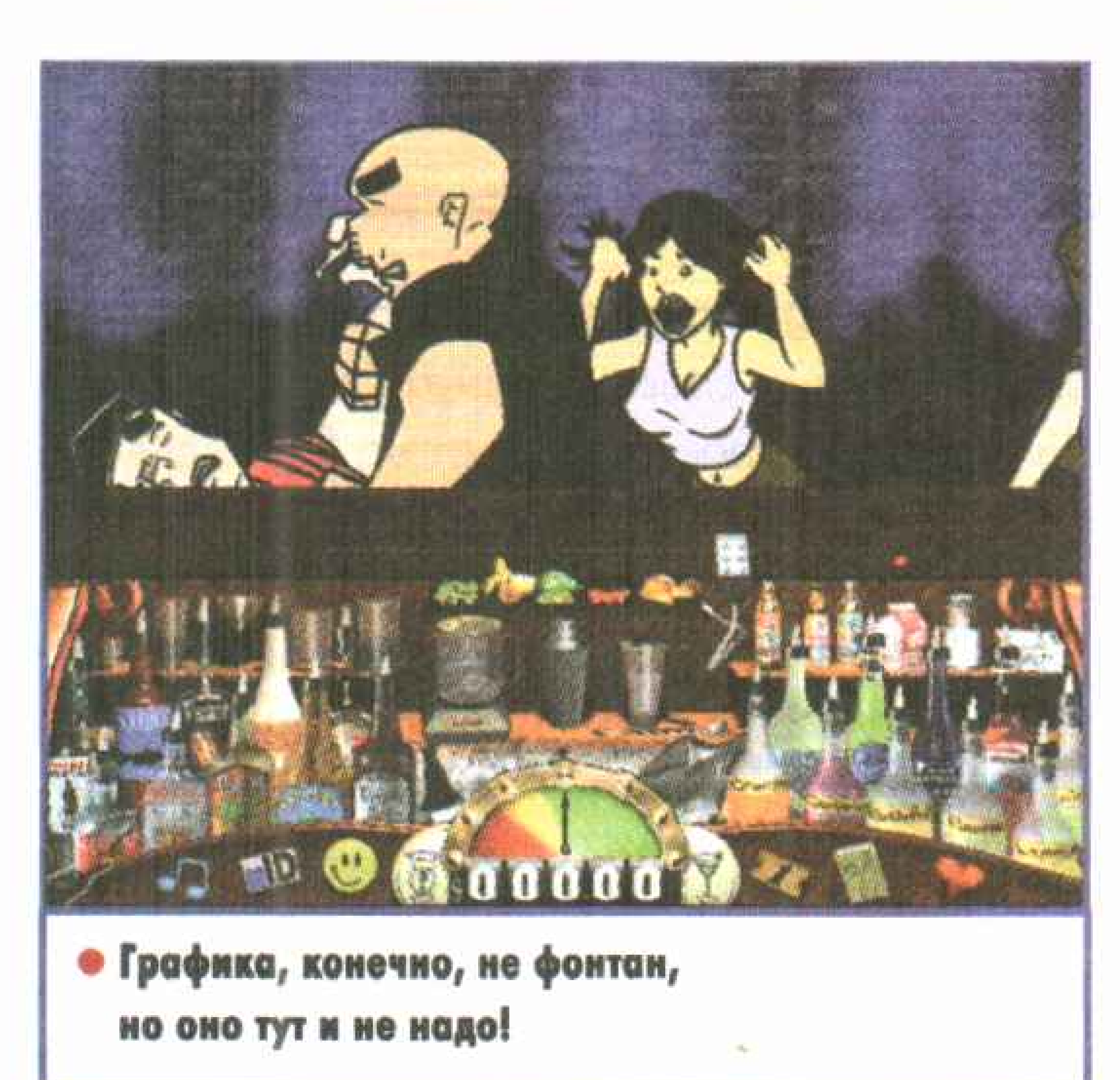
А страничку они оперативно обновили, как будто никакого Рейнольдса никогда и не было...

Что случилось дальше с Рейнольдсом и четырьмя его сподвижниками, нам доподлинно известно. Они объявили о создании собственной девелоперской студии под безбашенным названием **Big Huge Games** ("Большие Огромные Игры") и уже приступили к работе над первым проектом, детали которого пока не разглашаются.

В Firaxis же поспешили заявить, что потеря кадров никак не скажется на процессе разработки, а заодно объявили открытой позицию продюсера **Civilization III** (ранее этот пост занимал Рейнольдс).

SimБармен

Народ, спорим, что после успеха **The Sims** повалят симуляторы всего повседневно-жизненного?.. Люди уже не хотят быть крутыми коммандос, они хотят быть... ну, барменами, на крайний случай. А что? Чем не профессия? Первый в истории симулятор бармена должен появиться в продаже уже в марте. Называется он **Last Call**. Разработчик — некий(ая,ое,ие) **Simon & Schuster**. Что это будет за игра, очень хорошо видно на скриншоте: стоишь себе за барной стойкой, коктейли мешаешь. Говорят, выбор напитков и всяких ингредиентов будет очень богатым. Можно будет смешивать до сотни реальных коктейлей (интерес-



Графика, конечно, не фонтан, но оно тут и не надо!

но, а свои придумывать можно? — это был бы самый улет). Рейтинг игры: не рекомендуется детям до 21 года. Это у них такое отношение к спиртному.

Снежные люди против шахтеров

Все знают игру **Creatures**. Но не все знают, что ее создатели, окрыленные успехом своей эксклюзивной технологии **Artificial Life** (Искусственная Жизнь), забацали себе маленькую такую кампанию, **Creatures Labs**, где занимаются бесчеловечными опытами по мутации норнов в снежных людей. Судя по их недавнему заявлению о начале работ над реал-тайм стратегией, где в главной роли выступят именно йети, эти опыты дают положительные результаты. В игре нам покажут фрагмент тяжелой жизни ископаемых людей и борьбу с горнодобывающей компанией, которая грозится погубить их естественную среду обитания (почти гринписовская пропаганда). Йети должны вести себя намного умнее, чем стандартные юниты в стандартных стратегиях. То есть вместо привычного "сгреб всех мышкой и послал на врага" нас ожидает игровой процесс в стиле Creatures



Как видно из картинки, игра будет полностью трехмерной. И это сразу после Creatures! Плавнее надо переходы делать, товарищи...

или, если угодно, The Sims. Снежные люди будут иметь сложную общественную иерархию, реалистичный процесс спаривания (хотя бы, надеюсь, между собой, а не с сотрудниками горнодобывающей компании) и абсолютно всамделишную нервную систему. При всех этих наворотах, мультиплеер никто не отменял, там будет и традиционный дефматч, и нетрадиционный режим, в котором игроки будут просто разводить йети, ни с кем не воюя и ни в чем не соревнуясь.

Обезьянок жалко...

Печальная весть пришла к нам из-за рубежа. **TalonSoft** сменила название своей грядущей реалтаймовой стратегии **War Monkeys** на **Dogs of War**. Видно, недоумен-



Только что во взрыве погибла боевая обезьяна. Или это был пес войны?

ные геймеры достали-таки талонсофтовцев. А зря они думают, что собаки — это более воинственное животное, нежели обезьяны, и что последние вообще недостойны называться боевыми. Где-то выше в новостях читай про боевых коров из UT — поймешь, что боевыми могут оказаться кто угодно, было бы желание.

Скандалы месяца

Cavedog закрыт

Да, такого не ожидал никто. Публика уже начала привыкать к прекращениям игровых проектов, закрытиям студий разработчиков, но такое... Короче, ты играл в **Total Annihilation**? Понравилось. Скажи спасибо талантливым разработчикам из **Cavedog**. Спасибо и до свидания. Или лучше "покойся с миром"? Как ни поверни, факт остается фактом: Cavedog'а больше нет. Не существует. Команда разработчиков принадлежала гиганту **GT Interactive**, а его, в свою очередь, купил недавний супер-гигант **Infogrames**. Купил, посмотрел, и говорит: а чего это, ребята, у вас за третий квартал убыток аж 118 миллионов баксов? В прошлом году за этот же период была прибыль 17 миллионов. Не-е, так дело не пойдет. Значит, так: закрываем Cavedog, прекращаем всю издательскую деятельность в Европе...

Ну и так далее в том же духе. Как тебе это? Судьба разработчиков неизвестна, так же как и судьба проектов студии. Впрочем, официальные лица говорят, что, мол, серия ТА живее всех живых, и вот даже адд-он к TA:K появился (называется **Iron Plague**). Но вот что будет с **Total Annihilation 2** и кто вообще будет ее делать; будет ли? Куда денется Cavedog, который, скорее всего, не захочет просто так закрываться?..

Age of Sails 2 может стать хитом?

TalonSoft поделилась деталями относительно продолжения небезызвестной **Age of Sails**. Разработчики серьезно проработали предложения и замечания от игроков и пытаются сотворить не просто стратегию, а мечту. Начать с того, что мечта будет трехмерна, с плавным zoom'ом (а не фиксированными позициями, как в оригинале). Нас ждут реальные исторические сценарии времен Британской кампании начала теперь уже позапрошлого века, а также гражданская война в Америке (куда же без нее?) того же XIX позапрошлого. В игре наконец появится суша, и хотя сойти с палубы не удастся, укрепленные форты противника на берегу будут присутствовать отнюдь не в качестве декорации. Даты релиза пока нет, через два месяца будет только внутренняя альфа.

Diablo II на бумаге с дайсами

Если ты уже окончательно устал от бесконечного ожидания Diablo II, то можешь начинать радоваться. Нет-нет, это не то, что ты подумал. Просто Wizards of the Coast объявили, что летом они выпустят бумажную версию Diablo II. Видимо, на компьютерах закончить никак не получается, так хотя бы на бумаге пока что нарисовать можно. Это будет закос под классическую настольную D&D, но со своими "дьявольскими" причудами. В игре будут использоваться правила D&D (какой редакции — пока неизвестно), но они окажутся сильно адаптированы под мир Diablo. То есть в книгах и мануалах ты не найдешь знакомых названий: монстры, заклинания и проч. будут чисто диабловскими.



На экране все равно лучше смотрится, чем на картинке какого-нибудь толстого мануала...

В свое время Diablo привлек внимание широкой публики к ролевому жанру (самим таковым не являясь) и, можно сказать, произвел авроровский выстрел того ролевого бума, который мы сегодня наблюдаем. Интересно, сможет ли он повторить тот же фокус с настольными ролевками?.. Релиз игры намечен на второй квартал этого года (то есть на лето).

Снова Civilization??!

Уже этой осенью мы вновь должны будем наслаждаться бессмертной Civilization. На этот период намечен релиз Call to Power II. Почему так быстро? Потому что изменения в игре будут носить чисто косметический характер. Движок тот же, графика старая. Обещают переделать баланс сил в бою, упростить интерфейс и добавить новые дипломатические возможности. Ждем не дождемся! Халтурщики... Хотя кто знает, посмотрим...

II. Индустрия



Джойстик на 72 пальца

Недавно проходила конференция Microsoft Gamestock, на которой названная компания показывала миру, чем она будет развлекать народ в этом году (как будто нам Windows 2000



MechWarrior 4: А что, красиво...

недостаточно). Был там и софт (проще говоря, игры), и хард (в основном всякие манипуляторы — ох и любят они манипулировать...). Из игр на конфе засветились MechWarrior 4, MechCommander 2, Combat Flight Simulator 2, Midtown Madness 2, Links 2001 и еще пара десятков других. Из железа показали кое-что более любопытное, хотя тоже встречаются сиквелы. Как, например, джойстик Force Feedback 2. Имеет вращающуюся вокруг своей оси рукоять, 100 (!) вариантов отдачи и программируемые кнопки. Game Voice — это набалдашник на балду для голосового общения в играх. Совмещает чат и управление игрой (при нажатой клавише базарим с пиплом, при отпущенной — отдаем команды). Еще показали что-то совсем безбашенное под названием Strategic Commander. На этом монстре будет шесть клавиш, два шифта и два переключателя (почти клавиатура!). Итого: 72 возможных комбинации!!! Не дай бог мне дожить до того дня, когда для управления какой-нибудь обычной игрой будет нужно 72 кнопки! Спасибо Великому Билли за наше счастливое детство! (которое успело пройти без его 72-х кнопочных джойстиков).

Работать на Microsoft! Но за бесплатно...

Что и говорить, Microsoft умеет выбивать из людей деньги. А если это в какой-то ситуации не получается, то почему бы не привлечь их к бесплатной работе? Это и пытается сейчас



Ты будешь такие самолеты рисовать, а Бил будет такие самолеты... покупать!

провернуть контора им. Б.Г. на примере Microsoft Flight Simulator. На сайте игры была выложена документация касательно Adventure Programming Language for Flight Simulator 2000. Другими словам, мануал для тех маньяков, которые программируют на C++ адвенчуры для этой игры и делятся ими с играющей публикой. В следующих релизах Flight Simulator 2000 Software Development Kit планируется подробный разбор самолетов, приборов и ландшафтов. Нда... Открытое бета-тестирование — это нормально. Открытое общение игроков с разработчиками для внесение предложений в игру — тоже нормально. Но открытый девелопинг... Настоящий, с программированием на C++... Это умеет только Microsoft. А может, им вообще уволить всех разработчиков и попросить народ, чтобы им игры писали? Забесплатно! Впрочем, если ты заинтересовался возможностью помочь разработчикам, вот ссылка на Software Development Kit:

www.microsoft.com/games/fs2000/downloads_SDK1.htm

Создатели Homeworld продались создателям Windows

Алекс Гарден, глава теперь уже знаменитого Relic Entertainment, взлетевшего в глазах игровой общественности вместе со своим Homeworld на небывалые высоты, объявил, что их прибрала к рукам Microsoft. То есть пока их не купили, но мелкомягкие уже подписали контракт об издании следующей игры Relic, обставив оставшуюся с носом Сьерру. Относительно причин такого шага разработчиков можно только строить догадки. Хотя ошибиться в этих догадках сложно: Майкрософт просто больше увлекла ребят историей американского президентства в картинках на зеленой бумаге. Такая же тайна окружает и саму игру. О ней неизвестно ничего — ни названия, ни жанра, ни даты релиза. Как только что-нибудь прояснится, мы сообщим.

Пятьдесят



Март	Февраль	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	4	3	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
2	1	3	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/Soft Club	Action
3	-	-	3	Might & Magic VIII	New World/3DO	RPG
4	2	3	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
5	5	3	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	Strategy
6	-	-	6	The Sims	Maxis/Electronic Arts/Soft Club	Life Sim
7	-	-	7	Nox	Westwood / EA	Rogue RPG
8	6	3	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
9	8	3	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
10	16	3	10	BattleZone II	Activision	Action/Strategy
11	-	-	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
12	3	3	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
13	-	-	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
14	10	3	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/Soft Club	RPG
15	7	3	6	C&C: Tiberian Sun / Firestorm	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
16	13	3	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
17	19	3	17	Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design/Eidos	Action
18	14	3	11	GTA 2/"Беспредел"	DMA/Take 2/"Бука"	Action
19	15	3	15	Urban Chaos	Eidos/Mucky Foot	Action
20	9	3	9	Gorky 17/Горький-17 (18)	Metropolis/Monolith/Snowball/1C	Strategy/RPG
21	20	3	13	Wheel of Time	Legend/GT Interactive/Soft Club	Action
22	40	3	22	Revenant	Cinematix/Eidos	Rogue RPG
23	-	-	23	Killer Tank	ElectroTECH/1C	Action
24	30	2	34	Earthworm Jim 3D	Interplay	Arcade
25	18	3	18	Atlantis II/"Атлантида II"	Cryo/Nival/1C	Adventure
26	11	3	8	Omikron	Quantic Dreams/Eidos	Action/Adventure
27	-	-	27	Demise	Artifact Entertainment	Online RPG
28	17	3	16	Gabriel Knight 3	Sierra	Adventure
29	25	3	25	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts/Soft Club	Economical Sim
30	31	3	30	"Орда: Северный ветер"	7th bit Labs/"Бука"	Strategy
31	22	3	17	Nocturne	Terminal Reality/Take 2	Action
32	21	3	18	Driver	Reflections/GT Interactive/Soft Club	AutoSim
33	28	3	28	Flanker 2.0	Eagle Dynamix/Mindscape	AviaSim
34	23	3	23	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Actualize/"Дока"	AutoSim
35	-	-	35	Invictus: In the Shadow of the Olympus	14 degrees East / Interplay	RPG/Strategy
36	-	-	36	Beetle Crazy Cup	Xspiral / Infogrames	Autoarcade
37	24	3	24	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts/Soft Club	Sports
38	29	3	28	NHL 2000	EA Sports/Electronic Arts/Soft Club	Sports
39	26	3	15	MechWarrior 3/Add-on	Zipper/Hasbro	RoboSim
40	38	3	38	Indiana Jones & TIM	LucasArts/Activision	Action
41	33	3	32	"Петька и Василий Иванович 2"	SKIF/"Бука"	Adventure
42	36	3	35	Interstate '82	Activision	AutoAction
43	44	2	43	Aztec/"Ацтеки"	Cryo/Руссобит-М	Adventure
44	-	-	44	Superbike 2000	EA Sports/ Electronic Arts	MotoSim
45	12	2	12	Sid Meier's Antietam!	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
46	35	3	35	Slave Zero	Accolade/Infogrames	Action
47	39	3	39	USAF	Jane's/Electronic Arts/Soft Club	AviaSim
48	32	3	30	Prince of Persia 3D	Red Orb/Mindscape/Soft Club	Action/Arcade
49	42	3	24	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Squad Combat Sim
50	41	3	34	Crusader of Might & Magic	New World/3DO	Action

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке. Составитель - Дмитрий Бурковский.

Даты выхода игр

Март

Die Hard Trilogy 2:Viva Las Vegas	03/03/00
IHRA Drag Racing	03/03/00
Silent Hunter II	03/03/00
Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague	03/03/00
Might and Magic VIII	03/06/00
Sammy Sosa Softball Slam	03/06/00
Command&Conquer: Firestorm	03/07/00
Daikatana	03/07/00
PBA Bowling II	03/07/00
Tiger Woods PGA Tour 2000	03/07/00
Army Men Air Tactics	03/13/00
Deep Fighter	03/13/00
Ultimate Hunt Challenge	03/15/00
Warlords Battlecry	03/17/00
KA-52 Team Alligator	03/20/00
Reach for the Stars	03/20/00
Star Wars: Force Commander	03/20/00
Wild Metal	03/20/00
Gunship!	03/21/00
Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	03/21/00
Majesty	03/21/00
Nascar 2000	03/21/00
Need for Speed: Porsche Unleashed	03/21/00
Risk 2	03/21/00
Star Trek: Armada	03/22/00
Thief II	03/22/00
Microsoft Allegiance	03/23/00
Formula One Championship	03/24/00
Triple Play 2001	03/24/00
Rainbow Six: Urban Operations	03/27/00
MDK 2	03/28/00
Messiah	03/28/00
Soldier of Fortune	03/28/00
Proflight 2000	03/31/00
Start Up 2000	03/31/00

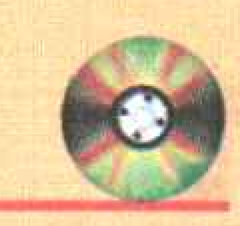
Апрель

LEGOLAND	04/03/00
Test Drive Rally	04/03/00
Star Wars Anakin's Speedway	04/10/00
Imperium Galactica 2	04/11/00
Shadow Watch	04/11/00
Caesar's Palace 2000	04/13/00
B17 Flying Fortress II	04/17/00
Tachyon: The Fringe	04/18/00
Ultima Online: Renaissance	04/18/00
Everquest: The Ruins of Kunark	04/24/00
Starlancer	04/27/00

Май

Felony Pursuit	05/01/00
Star Trek: Klingon Academy	05/01/00
Test Drive Cycles	05/01/00
Shogun: Total War	05/02/00
Evolva Strategy	05/08/00
Deus Ex	05/10/00
Icewind Dale	05/10/00
KISS: Psycho Circus	05/11/00
Hitman: Codename 47	05/15/00
Evolva	05/16/00
Star Trek: Deep Space Nine - Fallen	05/17/00
Soulbringer	05/18/00
Metal Fatigue	05/30/00
Vampire: The Masquerade - Redemption	05/30/00

ДЕМО-ВЕРСИИ



Army Men: Air Tactics

Разработчик 3DO
Издатель 3DO
Жанр Action
Требования P-166, 32 Мб
Размер 42 Мб



И еще одна часть детского 3DO'шного сериала про красных и зеленых пластмассовых солдатиков, сражающихся между собой. На этот раз битвы происходят в воздухе, а значит, появляются новые герои с соответствующими навыками и возможностями. Посмотри уж, коли совсем делать нечего. Движок-то не то что морально устарел — на помойку ему давно пора!

Bust A Move 4

Разработчик Interplay
Издатель Interplay
Жанр Puzzle
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.
Размер 43.9 Мб



Логическая игрушка, имеющая много общего с такими шедеврами, как Lines, Tetris, Arkanoid и т. п. Маленькая пушка, расположенная внизу экрана, стреляет разноцветными шариками, которые исчезают в случае, если три или более шара одного цвета соприкасаются между собой. Простенько и симпатично. Я бы поставил именно этой демке "Выбор Мании", но, боюсь, меня не поймет главред. :-)

Codename Eagle

Разработчик Refraction
Издатель Take 2 Interactive
Жанр 3D Action
Требования P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.
Размер 34.44 Мб

Весьма своеобразный, с точки зрения рядового русского геймера, 3D Action. Прямо-таки собрание сочинений по альтернативной истории в отдельно взятой игре. Что было бы, если бы русские победили в Первой мировой войне и устроили всему миру бело-синий террор царской охранки. А доблестному шведу (игроку) необходимо устраивать диверсии в тылу врага, отбиваясь от медведей с балалайками и прочих проявлений "русского колорита", каким видят его американцы.



Half-Life: Opposing Force

Разработчик Gearbox Software
Издатель Sierra
Жанр 3D Action
Требования P-200, 32 Мб, 3D-уск.
Размер 71.25 Мб

Продолжение лучшей игры 1998 года в жанре 3D Action. Тебе снова предстоит вернуться в исследовательский центр Black Mesa, но на этот раз на стороне спецназа, получившего задание зачистить комплекс и уничтожить все живое в нем. Бери и играй, если еще не купил полную версию игры. Она того стоит. Наш выбор — "Выбор Мании".

Invictus

Разработчик 14 degrees East
Издатель Interplay
Жанр RTS
Требования P-200, 32 Мб
Размер 103.45 Мб

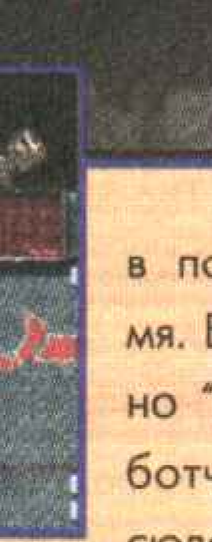


Мифы и легенды Древней Греции читал? А тебе никогда не приходила в голову мысль, почему этот необычный и сказочный мир с его мощным пантеоном богов, героев и прочих нимф не используют в компьютерных играх? По-моему, получилось бы что-то весьма интересное. Например, Invictus, реалтаймовая стратегия, где нет экономики, нет добычи ресурсов и штамповки юнитов, а есть лишь группа твоих героев, готовых идти за тобой на край света. И цель — занять трон на вершине Олимпа.



Metal Fatigue

Разработчик Psygnosis
Издатель Psygnosis
Жанр RTS
Требования P-200, 32 Мб, 3D-уск.
Размер 23.12 Мб



В общем-то вполне средняя трехмерная стратегия, коих так много выходит в последнее время. Если бы не одно "но" — разработчики воткнули сюда столько всего нового, так старались сделать игру не похожей на все остальные, что... Играется на "ура".

Nascar 2000

Разработчик EA Sports
Издатель EA
Жанр Гонки
Требования PII-266, 64 Мб
Размер 25.15 Мб



Очередная реализация NASCAR на компьютере. Что тут можно сказать? Как обычно, множество лицензированных реальных машин, 18 официальных треков Nascar чемпионата, чересчур большое внимание к физике игрового мира и чересчур низкая играбельность. Одним словом — фанатская вещь.

Super 1 Karting

Разработчик Midas Interactive
Издатель Midas Interactive
Жанр Гонки
Требования P-200, 32 Мб, 3D-уск.
Размер 21.92 Мб



Super 1 Karting — это не просто еще одни гонки, это симулятор картинга, где можно найти аналог всех популярных машин, используемых в этом виде гонок. Здесь представлены одиннадцать известных треков,



смоделированных по образу и подобию реальных прототипов. Несколько режимов игры и возможность принять участие в мировом GP турнире — любители гонок по достоинству оценят эту игру.

Superbike 2000

Разработчик	EA Sports
Издатель	EA
Жанр	Мотогонки
Требования	P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.
Размер	35.2 Мб



Официальный мотогоночный симулятор World Superbike Championship. В полной игре будет куча различных мотоциклов и множество детально спроектированных реальных трасс, а пока можешь прокатиться разок и ощутить все прелести движка. Гонка удалась на славу, впрочем, от EA трудно было ждать чего-то иного.



Tomb Raider: The Lost Artifact

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	Лара-Action
Требования	P-200, 32 Мб, 3D-уск.
Размер	14.31 Мб

А ведь говорили, можно сказать — клялись, что пятой части не будет. Ан нет, не удержались, не смогли забыть Лариску. И вот она вновь на экранах наших мониторов: как всегда, стройная и подтянутая, вечно рыскающая в поисках бесхозных артефактов и реликвий прошлого. Трясутся тысячами полигонов тугие груди, изгибается под неимоверным углом атлетическая фигура, оттягиваются миллионы поклонников по всему свету.





ДЕМО-ВЕРСИИ

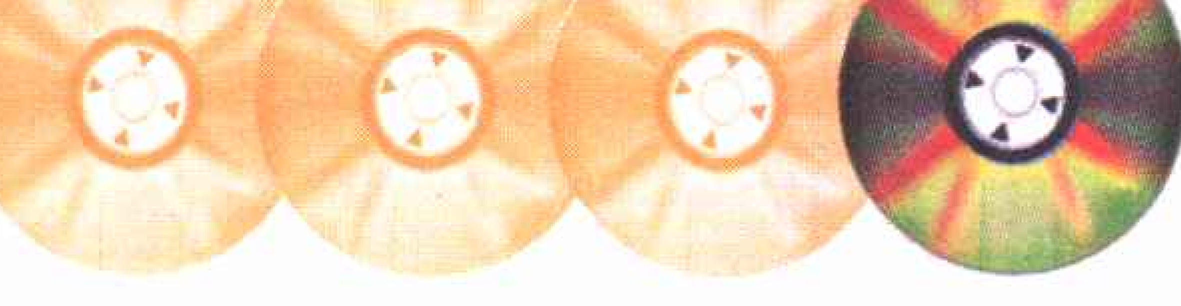
ARMY MEN: AIR TACTICS
BUST A MOVE 4
CODENAME EAGLE
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
INVICTUS
METAL FATIGUE
NASCAR 2000
SUPER 1 KARTING
SUPERBIKE 2000
TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

ИГРО МАНИЯ

ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
УТИЛИТЫ
НЕОБХОДИМЫЙ СОФТ
ТРЕЙНЕРЫ

БУНКЕР
DEATHMATCH
РОССИЯ

МАРТ 2000
демонстрационный CD-ROM
03



ПАТЧИ



Вместо предисловия

Где качать патчи — весьма насущный вопрос. Поскольку на милом моему сердцу Absolute Games (www.ag.ru — не забыли?) раздел появится лишь вместе с открытием AG2, приходится искать обходные варианты. Самый простой, конечно, — купить журнал с компактом: самый свежее я всегда выкладываю. Все понимаю, в твоей местности его не достать, а связь с Интернетом у тебя стабильная... Что ж, качай. Настоятельно рекомендую в качестве основного средства использовать Adrenaline Vault (*www.avault.com*) — все появляется исключительно быстро, сам оттуда беру. Можно посоветовать еще Gamespot (*www.gamespot.com*), GamesDomain (*www.gamesdomain.com*) и, конечно же, Download.Com (как ни странно, *www.download.com*). Однако быстроту и надежность AVault'a ты обязательно оценишь. Все ссылки ниже именно на него, а если там нет, ищи по указанному адресу.

Abomination

Версия 4.01
Размер 1.4 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/Abomination-R2.7.0-US-Patch.exe

После установки патча герои команды Nemesis приобретают два новых навыка (Confuse и Control). Разработчики также изловили баг с перезарядкой пушек и ракетниц. Только учти — этот патч не совместим с предыдущими версиями игр, то есть в многопользовательской игре все соперники должны проапдейтить программу до версии 4.01.

Age of Wonders

Версия 1.35
Размер 4.55 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/aow135.exe

Патч, по заявлениям разработчиков, устраняет подвисания в процессе игры, улучшает просчет поведения юнитов в автоматическом режиме боя, а также корректирует некоторые стратегические аспекты и баланс юнитов. Ну и наконец-то пофиксили баг, возникающий в момент просмотра конечной заставки за Italian.

Close Combat 4

Версия 1.08
Размер 17.2 Мб
www.clubssi.com/closecombat/downloads/patch/CloseCombatIVPatch2.exe

И снова патч для Close Combat 4. Нет, ну скажите мне — SSI когда-нибудь научится издавать безглючные игры? В общем-то ничего нового не обещают, разве что меньше багов станет. Но еще столько же останется. Патч-то, скорее всего, далеко не последний.



ПАТЧИ
Abomination v.1.04
Age of Wonders v.1.35
Close Combat 4 v.1.08
Delta Force 2 v.1.06
Half-Life v.1.0.1.6
Need for Speed 3 v.1.1
Pharaoh
Quake III: Arena
Revenant v.1.2e
SWAT 3 v.1.2
Unreal Tournament v.405b

УТИЛИТЫ
Voodoo Movie v.2.0
Magic Suitcase v.5.01
PowerStrip
Magic Trainer Creator v.1.27
Active Worlds Browser
NetSonic v.2.5
Napster v.2.0
Bleem v.1.4
MacVision v.8.205
Open Cubic Player v.2.69
Yamaha S-YXG100
Image Carousel

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ACDSee 32
BulletProof
DirectX
GetRight
ICQ99b
Winamp
WinRar
WinZip

ТРЕЙНЕРЫ

ДРАЙВЕРЫ

Delta Force 2

Версия 1.06.14
Размер 8 Мб
ftp://ftp.novalogic.com/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe

"Глюков станет меньше... вероятно..." — такое вот, у них, у разработчиков, касательно этого патча мнение.

Half-Life

Версия 1.0.1.6
Размер 26.2 Мб
ftp://ftp2.sierra.com/pub/pc/patches/10051016.EXE

Патч ориентирован в основном на любителей многопользовательской игры. Посуди сам: всех нововведений — каких-то две карты! Обе карты предназначены для игры в Capture the Flag. Мы приводим ссылку на полную версию патча. Если у тебя уже стоит апдейт, то просто деинсталлируй Half-Life и поставь патч на чистую инсталляцию.

Need for Speed 3

Версия 1.1
Размер 1.84 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/nfshppatch.exe

Патч исправляет некоторые глюки, возникающие при работе игры на 3D-ускорителе Voodoo Banshee. Тем не менее, ставь, даже если у тебя нет Banshee — разработчики включили в поставку специальный модуль, позволяющий в дальнейшем автоматически апдейтить игру через Интернет.

Pharaoh

Версия Enhancement Pack
Размер 3 Мб
http://www.pharaoh1.com/files/PharaohEnhancementPack.EXE

Sierra устроила своим пользователям настоящий праздник. В этом дополнении ты найдешь удобный редактор карт для Pharaoh, а также сможешь отточить свое стратегическое мастерство в нескольких новых одиночных миссиях. Все найденные баги, естественно, тоже убрали.

Quake III: Arena

Версия Point Release
Размер 4.7 Мб
ftp://ftp.cdrom.com/.1/idgames/idstuff/quake3/win32/Q3PointRelease_116m_Beta.exe

Улучшенная версия CTF турнира и мелкие поправки к механизму Deathmatch — вот что ожидает тебя после установки данного патча. Чего ждешь? Ставь!

Revenant

Версия 1.2e
Размер 2.1 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/RevPatch_12.exe

Обязательно поставь этот патч! Разработчики не только внедрили мощную поддержку многопользовательских режимов, улучшили качество соединения и ввели новые multiplayer-возможности, но и кардинальным образом переработали систему рендеринга графика. Так что теперь игра работает на порядок быстрее. Что тут скажешь! У некоторых получается...

SWAT 3

Версия 1.2
Размер 1.76 Мб
ftp://ftp.sierra.com/pub/pc/patches/SWAT312Up.EXE

Sierra добавила хороший FAQ по игре в формате HTML, улучшила AI противников и разрешила ряд важных игровых настроек.

Unreal Tournament

Версия 405b
Размер 4.44 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/UTPatch405B.exe

Unreal — не только одна из лучших игр, но еще и одна из самых глючных. Очередной патч фиксит все найденные на данный момент баги и добавляет массу возможностей для творческой деятельности создателям адд-онов и модификаций.

ТРЕЙНЕРЫ



1602 AD

ftp://ftp.avault.com/cheats/1602adtrn.zip

Трейнер, дающий бесконечный запас золота, пушек и еще кое-каких ресурсов.

B-Hunter

http://www.xcheater.com/cgi-bin/download.cgi?b-hunterp6.zip

Очень мощный трейнер — позволяет настраивать множество важных и необходимых для успешного прохождения игры опций.

Carnivores 2

ftp://ftp.avault.com/cheats/car2sd3d.zip

Данный трейнер позволяет менять характеристики оружия, повышать боезапас.

Colin McRae Rally

ftp://ftp.avault.com/cheats/colintrn.zip

Что нужно на трассе, когда противник дышит тебе в затылок? Конечно же, неограниченное время ремонта! Бери и пользуйся.

Delta Force 2

http://www.xcheater.com/cgi-bin/download.cgi?cesdf2tr.zip

Трейнер с восемью различными опциями. Играть с ним — одно удовольствие!

Might and Magic 8: Day of the Destroyer

ftp://ftp.avault.com/cheats/impmm8trn.zip

Данный трейнер делает твоих персонажей бессмертными, позволяет восполнить запас маны, золота и еды.

Tiberian Sun — Firestorm

http://www.xcheater.com/cgi-bin/download.cgi?cm-tsfin.zip

С этой программкой копаться в INI-файлах Firestorm становится не в пример легче.

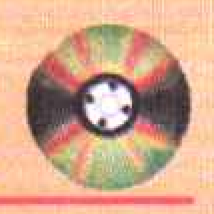


Dirty Little Helper

В этом номере мы выложили на компакт полную библиотеку читов Dirty Little Helper. Здесь ты найдешь читы, коды и советы к **2391** игре для PC, **708** для Sony PlayStation, **142** для Nintendo, **308** для Super Nintendo и **57** для Dreamcast. После инсталляции оболочки подключи все модули из каталога на CD-ROM, выбери язык и... пожалуйста! Не пиши нам больше в редакцию жалостливых писем, прося выслать коды для твоей любимой игры. Ведь у тебя есть прекрасный шанс в 99.9%, что эти "злосчастные" коды окажутся на компакте, в базе DLH.

Примечание: Dirty Little Helper выкладывается с разрешения разработчиков (Beld Wolffgramm и Peter Lieven). **Системные требования:** *P-133, 16 Mb RAM, 100 мегабайт свободного места на жестком диске.*

КОМПАКТ-ПРОЕКТ



...А также!

Рубрика **"Deathmatch"** — инструменты настоящего квакера!

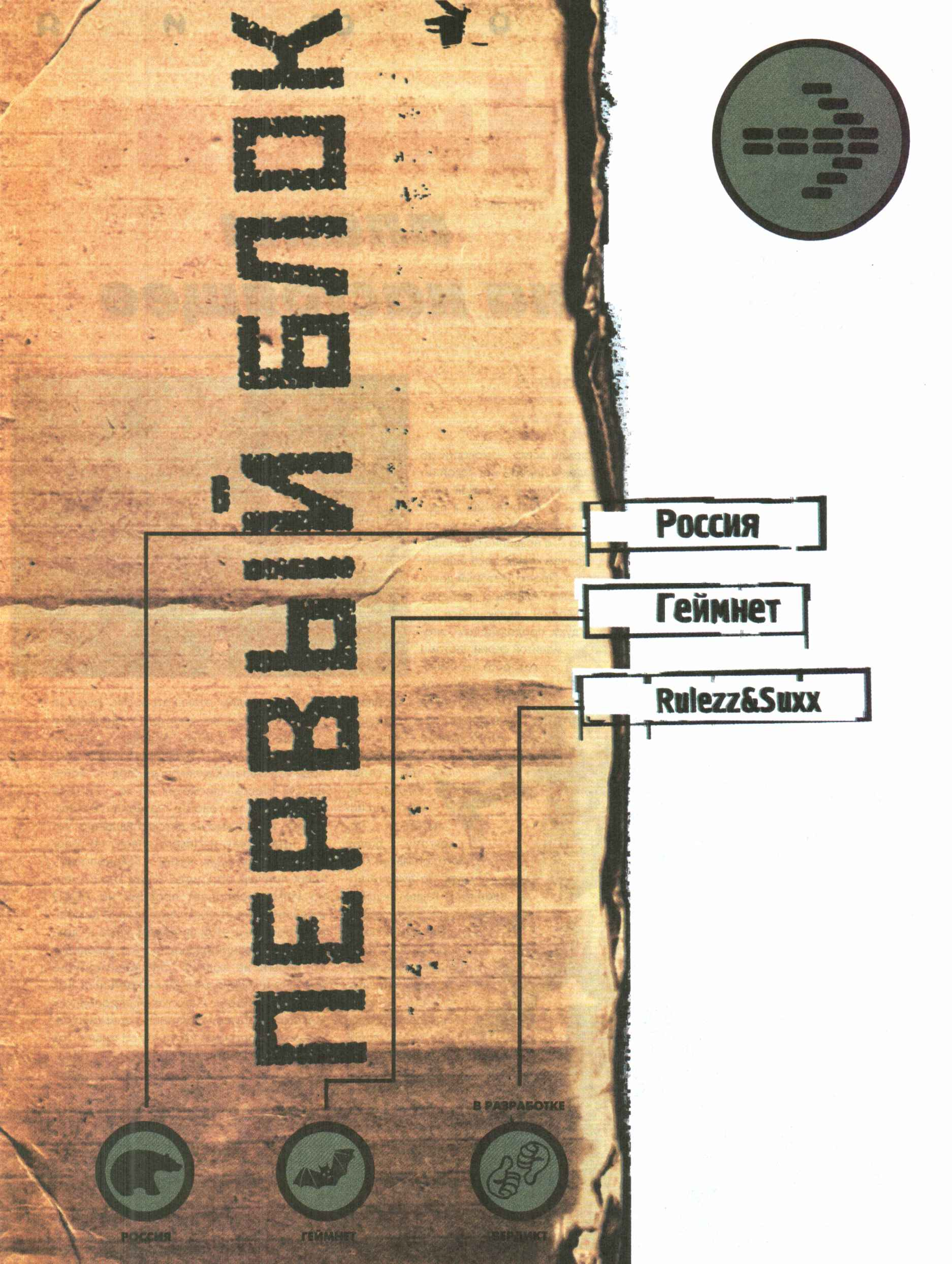
Рубрика **"Россия"** — все о российских разработках!

Полезный софт — все для быстрой реанимации твоего компа! (Аська, DirectX, смотрелка картинок, FTP клиент и архиваторы.)

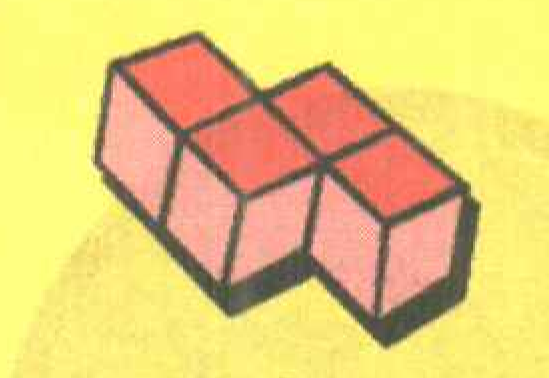
Рубрика **"Утилиты"** — все программы, описанные в разделе "Паучьи Заначки" (купи компакт и сэкономь на Интернет!).

Рубрика **"Драйвера"** — последние драйвера для всех известных графических чипсетов (nVidia, 3Dfx, Matrox, ATi, S3).

Рубрика **"Бункер"** — новые уровни, юниты и адд-оны для твоих любимых стратегий!



Россия
Геймнет
Rulezz&Suxx
В РАЗРАБОТКЕ
РОССИЯ
ГЕЙМНЕТ
ВЕРДИКТ



Нивал: планы на настоящее



Константин Инин
k_inin@ok.ru

Компания "Нивал" подала коллегам пример того, как нужно реагировать на приход весны. Событий и планов столько, что излагать всю выданную прессе в конце февраля информацию придется в несколько приемов.

Машем платочком третьим "Аллодам"



Прежде всего — новости об "Аллодах". Первая: нет такой игры — "Аллоды 3". Движок есть, сюжет есть, бета-тестинг в процессе; в общем, даже тот же самый мир — а название будет другим. Причем каким, пока еще неизвестно. Проект, который долго именовался "Аллоды 3" (рабочее название), являющийся по духу продолжением знаменитой серии, шотами из которого ты любовался не далее как два номера назад, а трейлеры из которого лежат на диске этого номера — в общем, третья часть в знаменитой серии "Аллоды" теперь будет называться по-другому. Более того: объявлен конкурс на лучшее название с таким вкусным призом, как GeForce 256. Для самых подозрительных товарищей, не верящих, что что-то в этом мире делается для их блага, сообщаю, что смена названия напрямую связана с возможностью выпустить игру в jewel-box'ах. Кто-то против? Если в прошлый раз ты купил пиратскую версию, а тебя не пустили на сервер, то теперь можешь удовлетворить и жадность, и желание порубиться через Сеть.

Но не будем отвлекаться. На русское название объявлен конкурс, с английским уже все ясно. "Третьи "Аллоды" — теперь только в кавычках — будут выпущены на западе издателем Ravensburger под названием Evil Islands. Несмотря на то, что тебе вряд ли что-то говорит название Ravensburger, это весьма не детский издатель. Тебе, быть может, и Hasbro ничего не говорит? Ну, максимум, куклы и "Монополия". Типа, при чем тут компы. А при этом: именно Hasbro обладает правами на AD&D и сейчас готовит несколько вполне домашних проектов с этой системой. Игры — давно уже серьезный бизнес, и в них вкладывают деньги не только "специализированные", но и весьма серьезные компании. Так вот. Ravensburger — это такой европейский Hasbro. Огромная компания, занимающаяся всеми сторонами игрушечной жизни. Так что "Аллоды", в смысле, Evil Islands, в абсолютно надежных руках. Наши искренние поздравления "Нивалу"!

Релиз назначен на август; сейчас, как ты понял, начался бета-тестинг. Может быть, ближе к релизу мы возьмем у кого-нибудь из бета-тестеров интервью и расскажем, что из себя представляет игра на деле.

Cryo идут

Теперь второй пункт. За март и начало апреля "Нивал" и 1С выпускают четыре локализации — все Cryo, не все квесты. И какие "не все квесты"!

Памяти Гете

Удержимся и начнем все же с квестов. Ты играл в "Атлантиду II"? Фирменные квесты от Cryo — это вид из глаз с головокружительной графикой и не очень сложными пазлами. Игры, которые не зазорно проходить по солюшену. Пазловая сторона была серьезно, хоть и не до конца, подправлена в "Атлантиде". Не знаю, что там будет с пазлами в выходящем в марте "Фаусте", но одно очевидно: из просто красивой Cryo'вской графики эта игра сделала графику фантастически стильную. Фантастически. Ее одной хватает для создания абсолютно особой атмосферы. Это не любование пейзажем — это то самое погружение в игру, вкус которого ценит каждый геймер. История расследования нескольких преступлений из прошлого — по поручению Мефистофеля, у которого вышел спор с Богом относительно принадлежности нескольких душ. Ты будешь собирать и анализировать вещдоки на полном серьезе — настолько при всей нереалистичности цельна и правдоподобна графика. Именно в такие места можно попасть и именно так будешь смотреть на мир после визита Мефистофеля. Не рядовое событие, согласись.



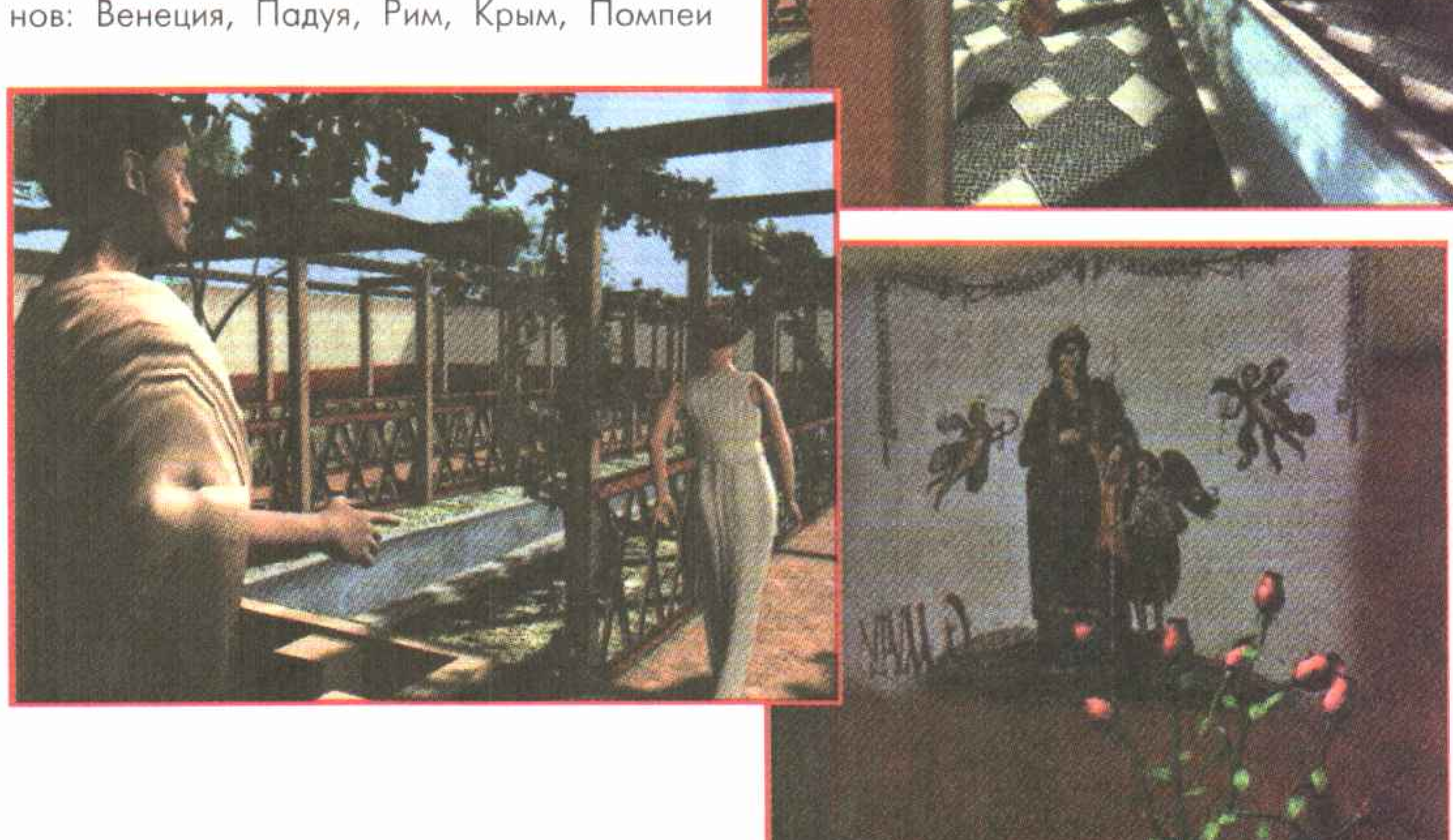
Последний день Помпеи

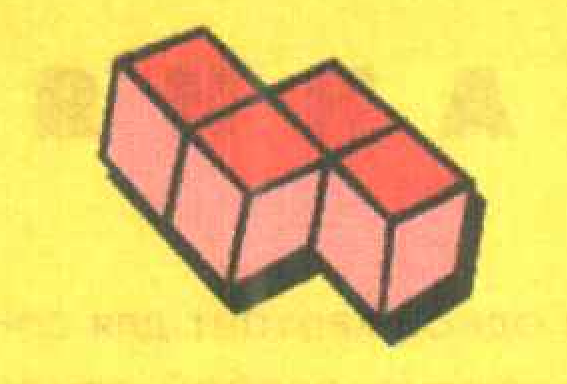
Еще один квест в классической манере — "Помпеи". Они открывают трилогию об Адриане Блейке, шотландском археологе, живущем в начале века и как-то раз недосчитавшемся во время очередного возвращения домой жены. Расстроившись несказанно, Блейк откопал где-то в привезенном им с раскопок хламе свиток, дававший ему шанс вернуть жену, если склеить трижды в трех разных эпохах ее воплощения, которые о его, Блейка, существовании, не имеют ни малейшего понятия. Но, будучи воплощениями страстно любимой и страстно любящей жены, питают некую априорную симпатию к герою. Так что задача вполне подъемна, и Адриан читает свиток и попадает в первую часть — в Помпеи. Задачи: найти жену, притвориться своим, убедить ее смыться из города. На все про все — 4 дня, поскольку по истечении срока следует извержение Везувия (все помнят, что такое Помпеи). Обещают море романтики, драматизм обстановки — извержение на носу, причем знаем об этом только мы, — и море юмора. Особенно Cryo напирает на последний пункт, поскольку романтика из такого сюжета, очевидно, никуда не денется, а вот юмора добавить — мысль неожиданная и правильная. Это хорошо, что они сей факт осознали; это им однозначно не помешает. Интересно, что получится.

В остальном — все тот же вид из глаз и клевые интерьеры, все тот же обзор на 360, все те же пазлы, новая историческая обстановка, причем воссозданная с приложением фундаментальных усилий и в сотрудничестве с Союзом Национальных Музеев Франции. Или Национальным союзом музеев.

Все, что известно о Помпеях на сегодняшний день, будет вставлено в игру, более того: та же модель, что и в игре, будет использована в научных исследованиях. Ну, и все как положено: режим экскурсии, энциклопедия (кстати, в самой игре она будет реагировать на то, где ты находишься, и при вызове выполнять функции эдакого интерактивного хелпа — выдавать информацию о текущем окружении).

"Нивал", кстати, проводит акцию. Поездка в Италию для самых игроманских игроманов: Венеция, Падуя, Рим, Крым, Помпеи в первую очередь — в общем, море удовольствия. Подробности, скорее всего, будут в коробке, но основная идея в том, что покупаешь коробку, заполняешь регистрационную анкету оттуда — или на сайте — и ожидаешь выяснения того, самый ли ты игроманский игроман. А тем временем осматриваешь игрушку. В порядке подготовки.





Уэллс с голосом Харатьяна

Следующая история. История совершенно фантастическая, как, впрочем, и ролики; все остальное было только во французском варианте, и поэтому подробный разбор отложен до выхода русской версии. Герберт Уэллс, по версии Cryo, не только написал "Машину времени", но и изобрел этот девайс — и, очевидно, не преминул им воспользоваться. Перенесшись на 800 000 лет вперед и обнаружив, что девайс не только перемещает объекты во времени, но заодно и нарушает его структуру, вследствие чего время становится нелинейным, не равномерным по пространству и пр., Герберт начинает приводить все в порядок. Затрудняется процесс отсутствием какой-либо информации о местных нравах и обычаях, а также тем, что из-за неравномерности времени Уэллса, выражаясь изящно, колбасит не по-детски. Часть игры он проводит в возрасте ребенка, часть — стариком; не знаю, становится ли он женщиной, но, в общем, основания для разного восприятия его окружающими (и, соответственно, разных по стилю квестов) присутствуют в полном объеме. Будем смотреть. Кроме всего прочего, игра примечательна не просто профессиональными, а еще и "громкими" актерами, задействованными в озвучке: Уэллса, скажем, озвучивал Дмитрий Харатьян, больше известный своей деятельностью не на ниве компьютерных игр. Безусловно правильная тенденция.





Шоу имени Alone in the Dark

А вот теперь — сладкое. "Дьявол-шоу". Нечто запредельное. Несмотря на то, что мы видели только большую дему и раннюю бету. Нечто абсолютно запредельное — надо, наверное, сыграть в Alone in The Dark.

Создатель классического Alone'а замутил новую историю. В старинном особняке, в котором все время происходит что-то нехорошее, снимается самое популярное в 2000-каком-там году шоу. Внутрь запускается человек. Хорошо тренированный человек. Его (и твоя) задача — зачистить помещение. Полностью. А это не один и не два этажа респавнящейся нечисти. Зомби, с которых валятся куски мяса, — бывшие китайцы, американцы, мексиканцы, не поймы кто; исчадия ада из больного воображения талантливых художников (можно наоборот); ползающие и летающие твари — это страшно. То есть сначала это "да, неплохо". А потом это страшно.

Дизайн — страшная сила. Монстры возрождаются именно там, где ты их не ожидаешь, и именно тогда, когда ты занят чем-то другим. Когда ты задумался — во-первых, и когда жизни осталось по минимуму — во-вторых. Ты же знаешь, насколько можно трястись за последние 15% здоровья. И тут из темноты выплывает нечто, что ты видишь только краем глаза, и кусает тебя за ногу. Или толстый мужик с вырванным куском пуза ждет тебя прямо за углом. Или отражается в зеркале за твоей спиной — отражается за спиной так, на всякий случай. Несколько угловатые герои не портят дела: свет играет на оторванных конечностях, Иисус смотрит на все происходящее с витража, лазерный луч — о, КАКОЙ лазерный луч! — отражается от зеркала и образует крест — преломленный луч здесь и его отражение там. Попадание в голову сносит монстра и действие замирает, а камера делает круг вокруг сраженного противника, зафиксировав именно тот момент, когда из него вылетает струя крови. Это шоу, и ты слышишь аплодисменты зрителей и комментарии ведущего. Ведущего с голосом, достойным подобного шоу.

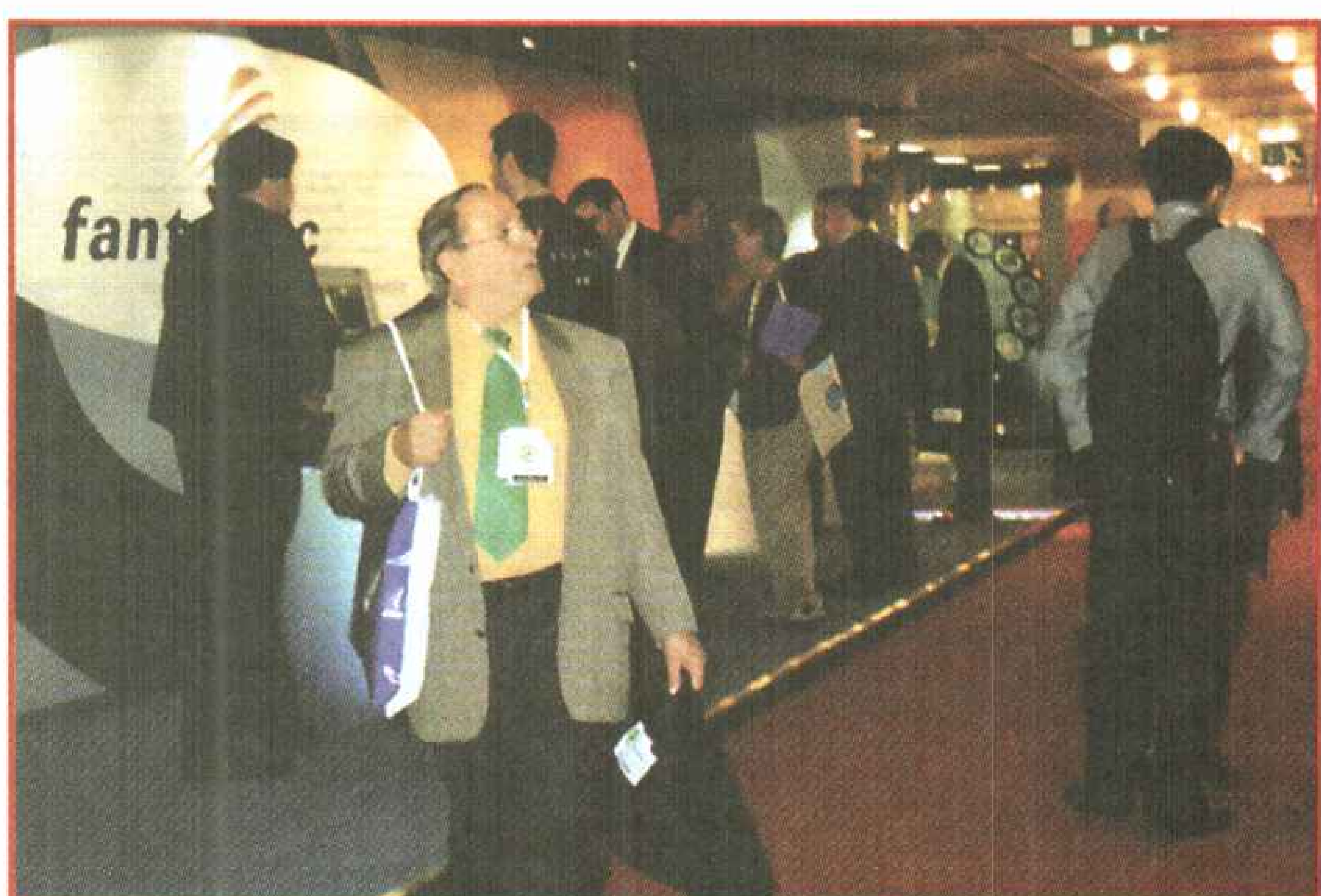
В том, что я видел, была отключена adventure-часть, то есть практически не было поиска ключей, нажимания кнопок и пр.; были включены бесконечные патроны для трех из 10 видов оружия, был только один герой из двух и полностью отсутствовала "магия" (псиспособности) — но восторг полный. Полный. Это нечто, конечно, со всеми поправками на то, что это дема. Что всяко может быть, что "выйдет — посмотрим". Но атмосферу не пропьешь. Потенциальный (причем вероятность — 90%) хит.

* * *

Планов громадье. Эдакая жаркая весна. Пожелаем "Нивалу" успехов, до новых новостей, солюшены за нами.

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Всем еще раз — в который уж? — привет! Имею сказать, что, начиная с этого номера, мы будем пчелоподобно собирать интересные новости от российских разработчиков и немедленно публиковать их на этой вот странице. В целях оперативности был даже заключен договор с типографией, согласно которому мы присылаем страничку новостей буквально за полчаса до того, как 23 500 специальных женщин начнут вручную склеивать новый номер. Из чего следует, что по свежести представленного материала эта страничка переплюнет "Известия", а то и, пожалуй, "Орбит-Винтэфреш". А в будущем, кстати, возможно, что мы сами будем вшивать распечатанные на цв. принтере новости в готовый отправиться на прилавки тираж. И тогда www-службы новостей будут упразднены за ненадобностью, изберут Президента, настанет всеобщее счастье и все умрут в один день. :) Ну, не буду тебя долее отвлекать, а то новости остынут.







Кина в Каннах не будет!

Недавно в стране Франции, что на западе от России, в печально известных своими кинофестивалями Каннах прошла большая мультимедийная выставка Milia (*www.milia.com*). На которую имеют обыкновение приезжать разработчики, издатели и покупатели мультимедиа со всего мира. С целью, понятно, себя показать и другим тоже показать. Чуть ниже — небольшие выдержки из секретных отчетов, написанных компаниями "Руссобит-М" и "Бука"

Анна Элинсон, "Руссобит-М":

"...В этом году выставка объединила участников из 29 стран мира, было представлено около 259 стендов, демонстрирующих достижения в области развития интерактивного творчества.

Не обошлось на Milia и без представителей Российской Федерации и бывших союзных республик. В выставке принимали участие российские компании "Бука" и "Никита". "Руссобит-М" представляли на Milia украинских разработчиков GSC Game World с военной стратегией "Казаки" и action Venom. Обе игры находятся в стадии разработки, но уже привлекли к себе пристальное внимание участников и посетителей выставки. Великолепная графика, реалистичность изображения, историческая достоверность и огромные игровые возможности "Казаков", создававшихся около полутора лет, равно как и динамичность Venom, были отмечены многими представителями магнатов мультимедиа и французскими журналистами, освещавшими ход выставки в прессе. "Казаки" были оценены участниками выставки даже выше таких общеизвестных мировых хитов, как Age of Empires".

Марина Белобородова, "Бука":

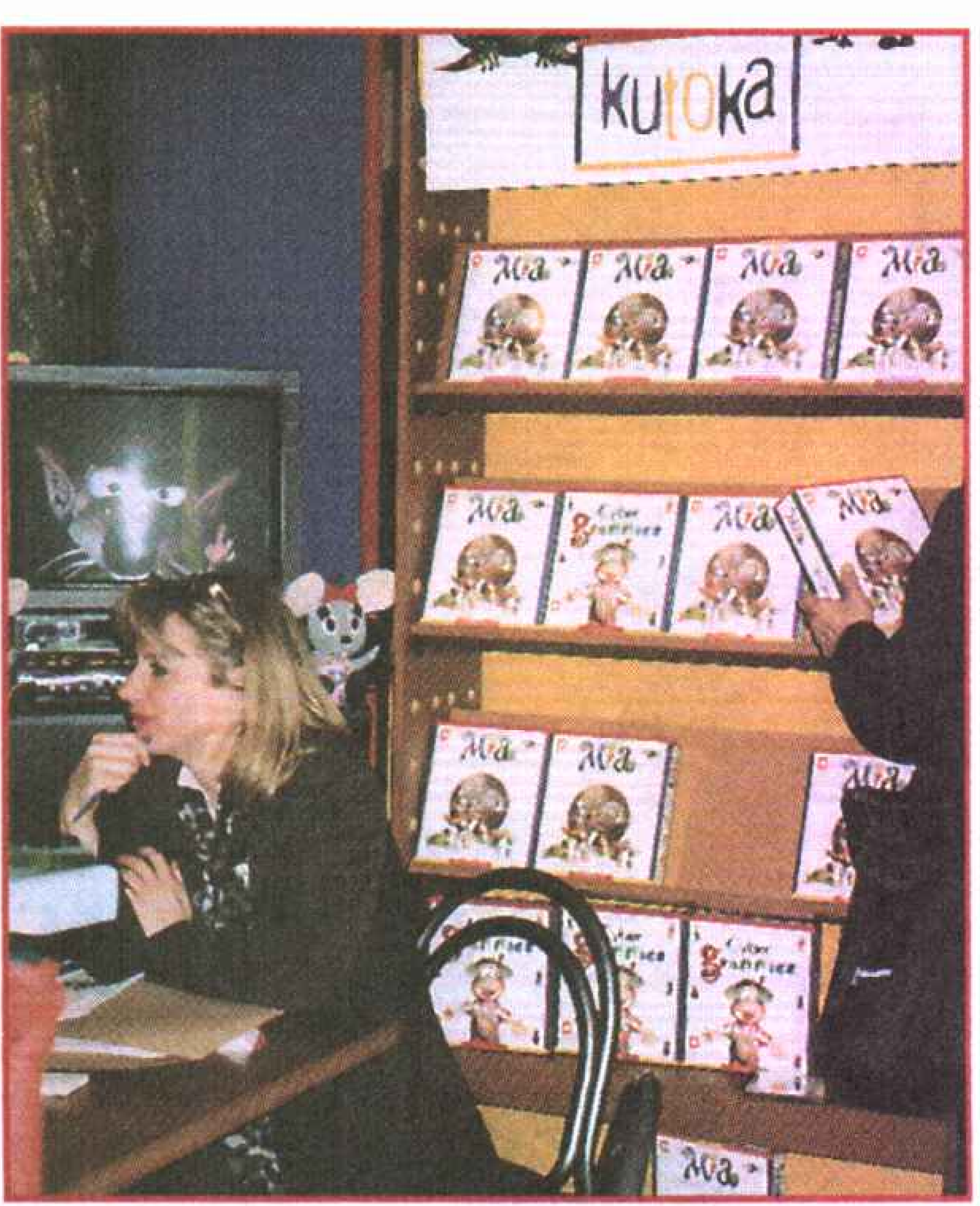
"На прошедшей в середине февраля международной выставке "Милия", в Каннах, состоялась успешная презентация компании "БУКА". На стенде компании были представлены следующие игровые проекты: "Шторм", "Громада", "Орда", "Дальнобойщики", "Новые Бременские" и детский образовательный продукт "Незнайкина Грамота". Как отметил вице-президент компании "БУКА" Александр Михайлов, "Милия" — идеальная выставка с точки зрения бизнеса. Достаточно дорогой вход обеспечивает отсутствие школьных друзей ритейлеров, да и вообще идеология этой выставки поощряет деловые встречи, а не шоу, как, например, E3. Так как на этой выставке у нас был стенд, то удалось встретиться не только с теми, с кем договаривались заранее, и этих встреч оказалось значительно больше.

...Положительный отклик прессы получили новые продукты: "Шторм" (западный вариант названия — "Эшелон") и "Овердрайв". Так, известный игровой журнал PC Zone в своем последнем выпуске назвал "Овердрайв" сюрпризом 2000 года, а французское телевидение подготовило репортаж по игре "Эшелон".

Калининград — "Самогонки" — Америка

В то время как французы устраивают выставки в Каннах, интересные дела творятся в городе Калининграде, что также на западе, но уже России. Речь идет об известной компании KD-Lab. Как и у всякой приличной компании, у KD-Lab есть недра, в которых в настоящее время активно зреет игра "Самогонки". Стадия созревания нами пока точно не определена, но известно, что появилась отлитая в золоте recordable-компактов спец. демоверсия "Самогонок". Впрочем, право первой ночи на данную дему есть только у так называемых паблишеров. Однако не будучи, вероятно, паблишером, ты тоже имеешь потенциальную возможность опробовать на зуб работающую версию игры, ибо вполне вероятно, что KDLab возьмет да и начнет набирать бетатестеров. В ближайшем, возможно, будущем. Условия зачисления в ряды нам не известны, но есть надежда, что они не будут сформулированы с особой жестокостью.

Кстати, в момент написания этих строк (3:13 ночи по московскому) в совсем уж невыносимо западном городе Сан-Хосе происходит финал конкурса среди разработчиков игр — GDC-IGF. Там, на финале, в данный момент находится специально вышеупомянутая демоверсия "Самогонок", прибывшая туда под присмотром большого в КД человека КранКа. Болеть за KD-Lab полагается против игры Treadmarks — гонок на танках "с возможностью значительно влиять на ландшафт" — и игры Rift, которая вроде как хочет стать Homeworld-киллером. О результатах конкурса сообщим дополнительно; видимо, о них тебе расскажут сами КаДавры в телефонном интервью по поводу "Самогонок", которое мы собираемся организовать в ближайшее время.







В ГЛАВНОЙ РОЛИ: Лула

Признайтесь же, вы скучали без сексапильной предприимчивой дамочки — Лулы? Мы расстались с ней в ее могущественной империи после того, как завладели всей индустрией секс-развлечений на грешной Земле. Но разлука не бывает вечной и Лула возвращается к нам...



Мы попадаем в не слишком отдаленное будущее. Окраина вселенной, где еще не ступала нога человека. Но нет, вам не придется заниматься исследованием пространства, вместо этого вам отведена роль Клопа, который будет искать Лулу.

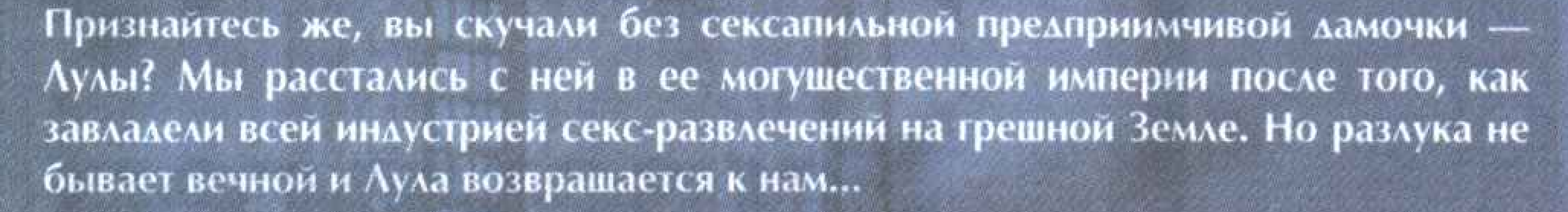




А Лула, тем временем, сделала великолепную карьеру и успешно управляет планетой "Удовольствие 6". А что обычно случается с везучими людьми? Им начинают завидовать. В данном случае этот завистник — заурядный парень Пимператор, который оказывается незаурядным злодеем и начинает строить всякие козни.

Так, что кидайте свои Клоповые вещи в корабль и вперед на поиски...





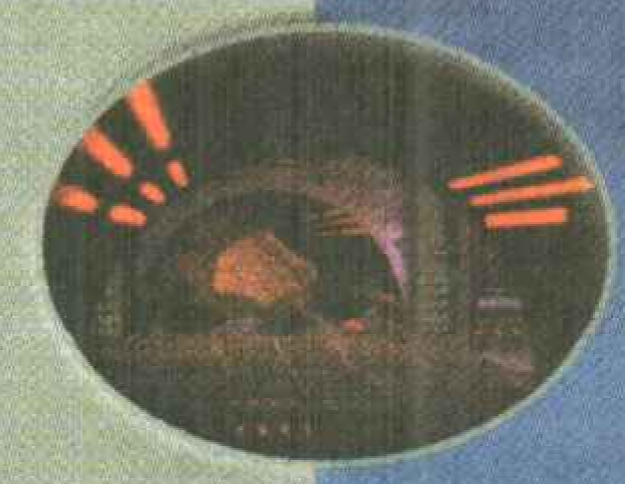
Вперед, навстречу приключениям и странствиям:

- 6 загадочных приключений в 25 потрясающих местах;
- 3 огромных космических корабля и 17 дополнительных модулей к ним;
- 12 отсеков на вашем космическом корабле;
- 4 галактики с 40 планетами для исследования...



Полные интриги, волнующие встречи:

- 40 минут эротического видео;
- 8 искушений с 10 сладострастными развязками;
- красные комнаты для уединений;
- 3 разновидности клиентов с 5 любимыми позами у каждого;
- кибер-девочки на любой вкус;
- 19 мест для времяпрепровождения - казино, сады удовольствий, стриптиз-клуб ...



"Лула - культовая фигура 21-го века"
Penthouse Germany, 7/99

Самые разные забавные устройства:

- 103 забавные детали оборудования и мебели;
- чистящие роботы; шпионские сканеры...

Опасности на каждом шагу:

- 8 опасных вражеских кораблей;
- 9 типов разрушительного оружия;
- потрясающая финальная схватка с Пимператором...



Прекрасная графика и динамика игры:

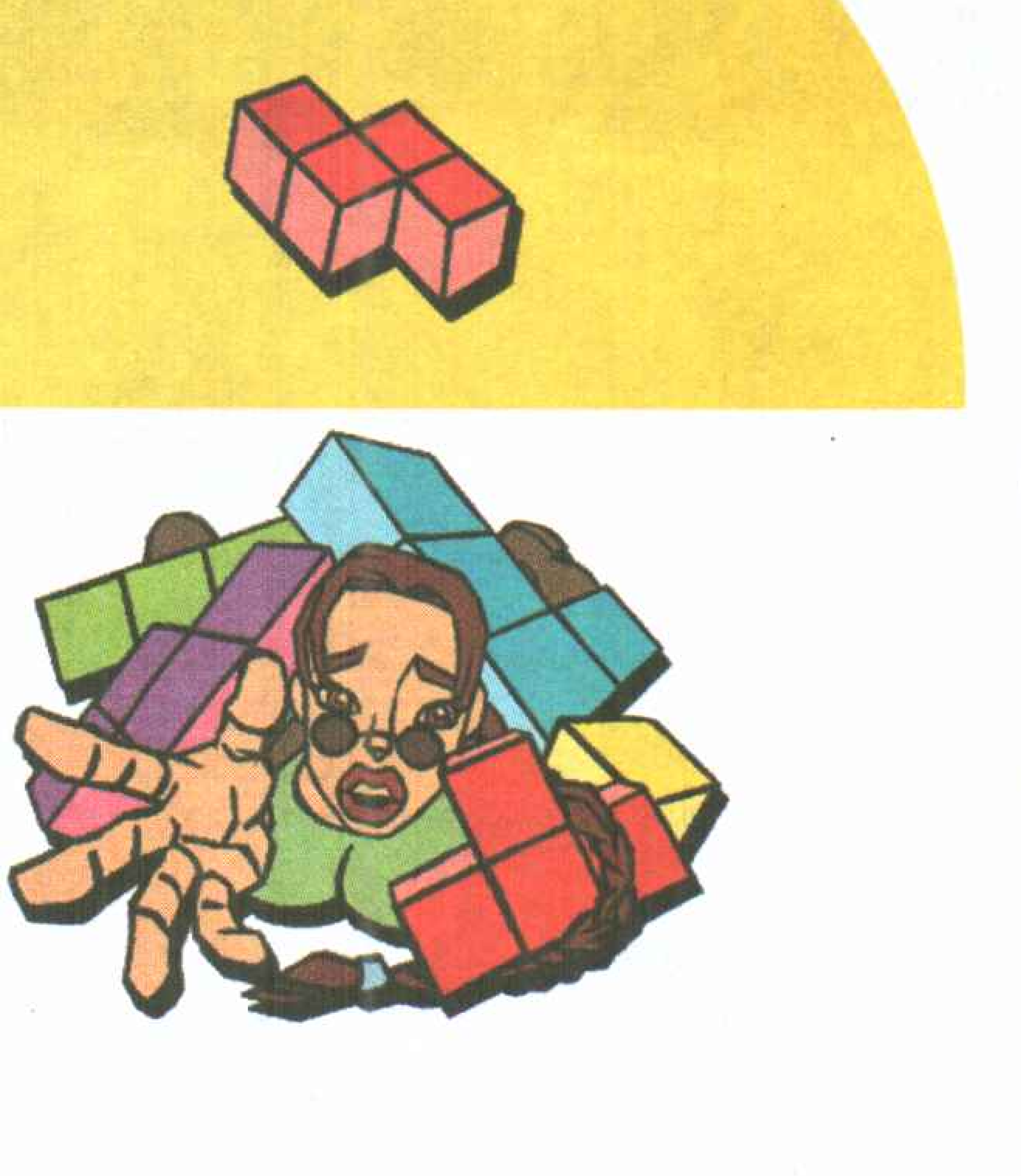
- полностью трехмерные перспективы из кабины корабля;
- динамические световые эффекты;
- поддержка 3D акселераторов...











Stormbringer

Буреносец

Александр Кеннет
kennet@freemail.ru

Это рассказ об Элрике, которого тогда еще не называли Убийцей женщин, до того, как окончательно пало государство Мельнибонэ. Это рассказ о его ссоре с двоюродным братом Ииркaном и его любви к Каймориль еще в те времена, когда эта ссора и эта любовь не привели Имррир, Город Мечты, к разрушению, пока его не разграбили пираты из Молодых Королевств.

Это рассказ о двух Черных шпагах, "Повелительнице бурь" и "Шпаге печали", о том, как они были обнаружены и какую роль сыграли они в судьбе Элрика из Мельнибонэ, судьбе, которая потом стала судьбой самого мира. Это рассказ о том, как Элрик был королем, повелителем драконов, флота и всех людей получеловеческой расы, правившей миром в течение десяти тысяч лет.

Это рассказ о человеческой трагедии, о трагедии Мельнибонэ, драконьего острова. Это рассказ об обуревающих душу чувствах и о человеческом тщеславии. Это рассказ о волшебстве и о предательстве, об идеалах и смертных муках, о наслаждениях, горькой любви и сладкой ненависти. Это рассказ об Элрике из Мельнибонэ. Многое из того, что вы здесь прочтете, сам Элрик вспоминает только в страшных кошмарах.

"Хроника Черной Шпаги"

Прадедушка DOOM и дедушка Quake учили — будь крутым. Поливай свинцом все без разбора, раскидывай гранаты, как изображенный незабвенным Остапом Бендером сеятель, и пусть никто не уйдет обиженным, вообще пусть никто не уйдет. И создали эти благородные предки образ сурового парня с ракетометом и мрачным оскалом (где вы, скульптурные аллеи имени КПСС?), впереди которого все разбегается, а позади все рыдает, если, конечно, осталось чему рыдать. Но вот кто-то понял, что незащищенность и уязвимость персонажа в условиях, неблагоприятных для выживания, стимулируют выделение адреналина гораздо сильнее. И родился Thief: The Dark Project. Следи за тенденцией — появляется System Shock 2, который уже наполовину РПГ. Образ нового героя — некто с мягкой улыбкой и тяжелой дубиной (монтировкой, бейсбольной битой), притаившийся в темном углу. Еще раньше появляются тактические симуляторы спецназа — словивший пару пуль погибает. Все как в жизни. Во всем мире миллионными тиражами расходятся тупые игрушки "Тамагочи": умори голодом электронного питомца. Пару раз не "покормил" — покупай нового. Дети рыдают над пластмассовыми трупиками любимцев. Напряжение нарастает пропорционально продажам.

Волшебными снадобьями, пением рун, редкими травами был приведен болезненный сын Садрика — Элрик — к зрелости, и сила его искусственно поддерживалась всеми способами, известными королям-магам Мельнибонэ. И он остался жив только благодаря волшебству, потому что он был естественно бессилен и без снадобий вряд ли смог бы даже поднять руку в течение большей половины дня. Если молодой император и находил какие-то преимущества в своей слабости, то все они заключались только в одном: он очень много читал...

К чему это внежанровое вступление, ведь речь пойдет о новом суперсекретном :) РПГ-проекте?

Потому что ключами перечисленных выше игр к успеху и народным симпатиям были:

а) страх и душевные переживания за своего персонажа, б) постоянная забота о нем и в) постоянное нервное напряжение игрока, связанное с регулярной нехваткой возможностей и ресурсов. Это для других жанров в диковинку, а фанаты РПГ уже давно так живут: привычно хилый герой первого уровня и всяческие проблемы роста.

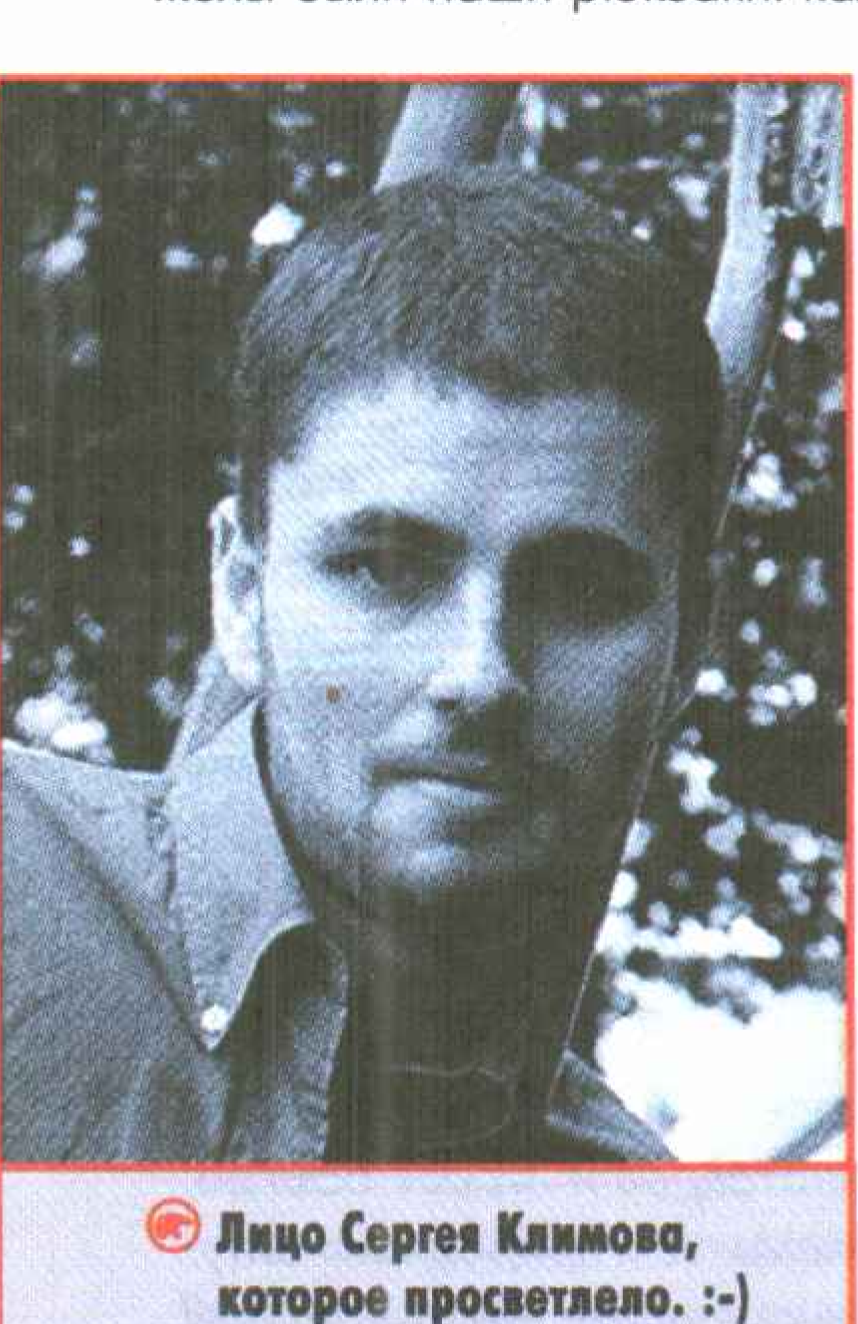
Но непросто, ох, как непросто заставить человека *действительно* сопереживать, *действительно* бояться за своего персонажа и заботиться о нем. Заставить его *действительно* жить в выдуманном мире компьютерной игры, принимая предложенный образ. Но я почти уверен — разработчикам "Буреносца" удастся мистическое переселение душ. Ибо...

...Цвета высушенного дерева была его кожа, а длинные волосы, ниспадавшие с плеч, молочно-белого цвета. У него была большая голова с красивой посадкой и чуть раскосые угрюмые глаза цвета рубина. Шлем был сделан из какого-то темного, с зеленоватым оттенком, сплава и изображал дракона, готовящегося подняться в воздух, только что начавшего

расправлять крылья. А на руке, которой он в задумчивости дотрагивался до короны, блестело кольцо, и в его в оправе был один-единственный Акторийский камень; внутри него иногда что-то как бы менялось, и тогда сам камень менял форму, как будто это был не твердый минерал, а густой туман, и ему было так же тесно в его драгоценной оправе, как и альбиносу на троне.

Те вести, что принесли мы сегодня, непросто было добыть. Мы спускались под землю, мы шли в кромешной тьме, и лишь бледные тени наши дрожали на стенах в такт колебаниям пламени факела, а следом за нами крался шорох, едва слышным эхом чудились тихие обрывки фраз, застывших века назад в этом тяжелом воздухе, и слух порой ловил какой-то неясный гул, от которого сжимались сердца и пульс сужался в тонкую ниточку...

На этот раз путь лежал на двадцать первый подземной этаж замаскированного под офисное здание бункера на Патриарших прудах, где участники проекта из Snowball Interactive и сам исполнительный директор Сергей Климов прятали от общественности свое новое творение, игру Stormbringer. Тяжелы были наши рюкзаки: каждый нес по экземпляру полного собрания сочинений Майкла Муркока. Долго, стопка за стопкой, выкладывали мы драгоценные книги из пыльного заточения заплечных мешков, когда наконец лицо Сергея Климова просветлело. Дар был принят.


Лицо Сергея Климова, которое просветлело. :-)

И нас пропустили дальше — вперед по змеистым бетонным коридорам в звуке падающих капель и неярком свете редких плафонов, по широкому темному туннелю вдоль прогнивших шпал маслянисто отблескивающей заброшенной одноколейки. И, наконец, в большую светлую комнату с диванами, люстрой, бронированными дверями, перископом и дымящимися чашками с кофе на дубовом столе. Секретарша негромко печатала что-то на компьютере, периодически поглядывая в перископ, а мы пили кофе и вели светскую беседу с хозяином кабинета.

— Скажите, Сергей, а с чего все началось?

— После двух лет работы над "Всеславом" большинство ребят сошлось во мнении, что было бы здорово в следующем проекте сдвинуть смесь жанров в сторону ролевой игры, да притом сильнее завязанной на индивидуальные действия, чем всеславовская коллективная система (воевода/дружина). Нам также было интересно попробовать поработать с какой-нибудь уже существующей концепцией, с чем-нибудь, что вся команда уже знала и любила. В конце концов мы сошлись на трех вариантах книг, в которых бы описывались полноценные "миры": Von Beck, Elric of Melnibone или первая Dune, а после разговоров с агентами и издателями встретились с Октагоном и Майклом Муркоком, которые как раз подумывали об игре на основе цикла книг об Элрике. После довольно долгого обсуждения того, что бы мы хотели сделать с Элриком и каким мы видим этот мир, мы получили добро от Муркока, подписались с Октагоном и начали работать.

— Какие-то конкретные книги серии послужили основой для сюжета? Или за основу взят весь цикл про мир Мельнибонэ? Откуда произошло название игры?

— События игры суть отражение первой книги серии — собственно говоря, она именно так и называется, "Elric of Melnibone. Stormbringer", и уже давно является общим названием той части мурковской вселенной, которая относится к Young Kingdoms и Melnibone.

— А почему все же именно Майкл Муркок ? Вы просто нашли применение лицензии на использование этой вселенной в разработке игры или тут дело и в личных литературных предпочтениях?

— В первую очередь в них самых. Например, у меня в офисе отдельная полка занята исключительно последним изданием Eternal Champion'а в двенадцати томах. С моей точки зрения, романы Муркока представляют собой хорошо сбалансированную смесь приключений и философских размышлений, а построение серии про Элрика к тому же располагает к превосходной игре: роман не слишком жестко привязан к цепочке событий и в то же время содержит огромное число деталей о мире и вселенной Мельнибонэ.

— Не исключено, что далеко не все российские любители фэнтези в курсе событий, рожденных фантазией Муркока. Не могли бы вы немного восполнить этот пробел применительно к предмету разговора?

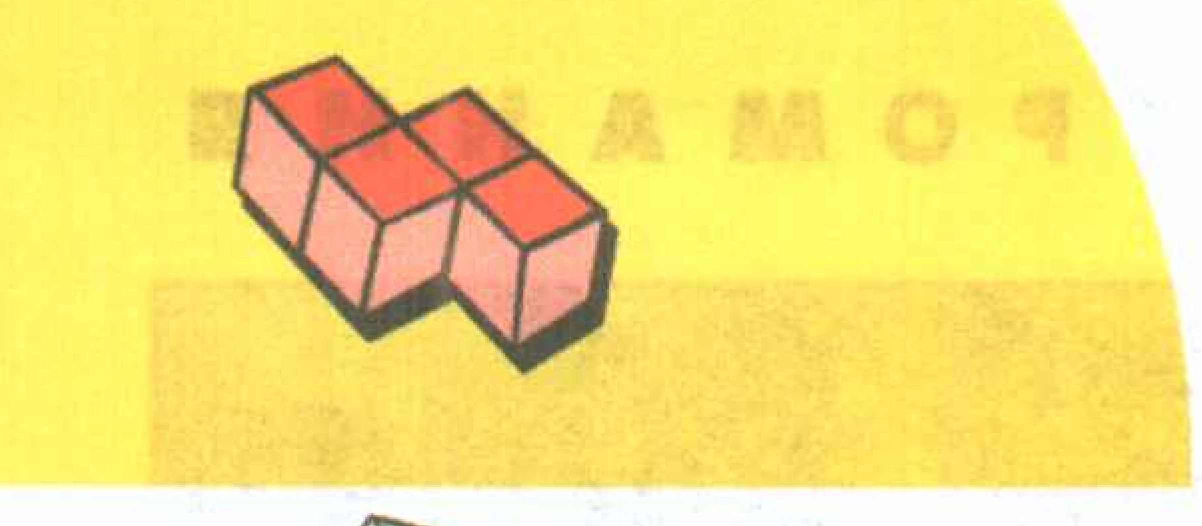
— Элрик — последний император когда-то могущественной расы Мельнибонэйцев, расы, которая со времен власти над всем миром сократилась до границ одного лишь Острова драконов — до сих пор неприступного и гордого, но уже не интересующегося жизнью окружающих государств. Там, где первые императоры вырывали кровью и хитростью новые знания, их сегодняшние потомки предпочитают искать лишь новые виды изощренных удовольствий плоти и духа... Любые изменения встречают полное непонимание придворной публики, тем паче неприемлемы и малейшие сомнения в правильности выбранного столетия назад уклада жизни. Слабый телом альбинос (в прямом смысле слова) Элрик чувствует трагичность положения собственной расы и предпринимает отчаянные попытки перенаправить ее судьбу в другое русло, однако для этого ему придется не столько преодолевать сопротивление собственной империи, сколько стремиться по-настоящему понять, какое именно будущее он ищет для нее.



— Произведения, посвященные Elric'у, были перенесены в игру без изменений или сюжет построен "по мотивам"? Будет ли интересно играть тем, кто эти приключения проштудировал и выучил наизусть? И многое будет ли понятно тем, кто слышит о них впервые?

— "Буреносец" достаточно четко следует постулатам положенной в основу сюжета книги, однако мы ни в коем случае не предполагаем сделать игру, рассчитанную только на знатоков Муркока: мы выбрали этот мир потому, что он замечательно детализован и наполнен живыми персонажами и захватывающими событиями; и именно это вы и найдете в игре. Если это будет вашим первым знакомством с Элриком, то вы откроете для себя целый мир Мельнибонэ, а если вы уже знаете, кто такой Дувим Твар, то получите прекрас-







ную возможность поговорить с ним о привычках драконов и лично посетить уголки империи, о которых в книгах есть лишь упоминания.

— Будет ли сюжет "тонкой красной линией", с которой не свернуть? Как насчет ветвлений? Будет ли у игрока свобода выбора? Будет сюжет проявлять себя эпизодически и ненавязчиво или он четко и жестко привязан к геймплею? Ожидают ли нас сюрпризы в финале игры или финал в любом случае предопределен?

— В пределах эпизодов игрок располагает полной свободой действий, заранее определены лишь порталы, через которые он продвигается дальше, способ же их достижения каждый определит для себя сам. Однозначно предпочтительного пути — меча либо магии — в игре нет, так же, как не существует однозначного способа решения сюжетных задач.

Игра разделена на несколько эпизодов, переход между которыми совершается по выполнении Элриком определенных условий — от достижения географической точки до заключения пакта с одним из Повелителей. То, как эти условия будут выполнены и чем для этого игрок пожертвует, зависит уже от индивидуального стиля играющего. Фактический финал игры многим известен по книге (для остальных пусть останется в тайне, иначе не так интересно будет играть; лишний стимул почитать Муркока, опять же ;)), однако не стоит забывать, что помимо событий окружающего мира "Буреносец" пронизан целой системой личных отношений и политических пактов. Так что то, закончит ли Элрик игру жалким рабом Ариоха или хозяином своей собственной судьбы, определится индивидуально в каждом отдельном случае.

— Вероятно, в разрабатываемой вами игре есть что-то, чем вы особенно гордитесь, какие-нибудь оригинальные качества, сильные стороны. То, о чем хочется рассказать в первую очередь. Если так, то о чем именно?

— В первую очередь эмоции, широкая палитра ситуаций, четко осязаемая атмосфера и глубокая моральная подоплека происходящих событий. По ходу игры вы совершаете путешествие не только в Амеерон, но и в самые глубинные уголки души императора-альбиноса, где вас ждут не менее захватывающие открытия.

— Чем придется заниматься игроку во вселенной Stormbringer'а? Какие действия предпринимать? Можно ли говорить о модном сейчас смешении жанров или это будет игра, строго выдержанная в классическом стиле?

— Исследовать. Постоянно делать моральный выбор. Воевать с самим собой и сражаться со вполне осязаемым противником. Любить, ненавидеть, горько сожалеть и раскрывать заговоры Повелителей. Если говорить о жанрах, то это будет смесь ролевой игры, приключения, RTS и TBS.

— Исследовать — это очень привлекательно. Ведь одна из главных подсознательных сил, движущих человеком, — это ориентировочный рефлекс, тяга к исследованию новых пространств. Причем, чем эти пространства больше, дальше и недоступнее — тем интересней. Насколько игра удовлетворяет эту потребность человеческой души? Насколько велик, загадочен и разнообразен игровой мир?

— Мир "Буреносца" покрывает сразу несколько измерений, или сфер (Young Kingdoms, Ameeron, собственные измерения элементалей), не говоря уже о диких краях, в которые Элрика заводят поиски любимой. Если же говорить о "дальше" и "больше", то мы не любим большие пространства только за их объем — гигантской пустыне, образованной из случайных нагромождений камней, я скорее предпочту небольшую, но хорошо проработанную локацию. В этом смысле мы очень ярые сторонники плотных, сильно детализованных пространств, в которых количество доступного пространства приносится в жертву качеству проработки.



— На каких принципах основано взаимодействие игрока и окружающего мира? Насколько игровой мир интерактивен? Предметы, ландшафт, строения... можно ли будет их поломать или поджечь; либо наоборот — отстроить, посадить рощу?

— Основными направляющими силами игры являются отношения Элрика с повелителями Высших Сфер (в том числе и с Ариохом) и его пакты с магическими союзниками. Чем сильнее уровень магических знаний и умения общаться на Высоком языке Мельнибонэ, тем больше возможностей открыто для императора-альбиноса. Предметы в игре полностью интерактивны, включая не только оружие и доспехи, но и и часть одежды. Ландшафт же изменяется естественным путем (например, на земле остаются следы от пролитой крови).

— Будет ли наш герой одинок или его ждет приятная процедура подбора подходящих спутников и спутниц?

— Если не считать трех верных друзей и возлюбленной принцессы, Элрик в глубине души совершенно одинок. Но в реальной жизни его окружает много хороших людей. Во-первых, Магум и Дувим. Во-вторых, в Амеероне Элрик повстречает своего Спутника: вечного героя Ракхира, более известного как Лучник в красном. Что касается остальных персонажей, сопровождающих императора, то, безусловно, вам предстоит самостоятельно подбирать состав каждой экспедиции, однако выбор этот вряд ли можно назвать приятным, так как по естественным причинам до успешного окончания путешествия большинство его спутников не доживет. :)

— А нейтральные персонажи? Их роль? Будут ли они безликими носителями информации и квестов или каждый проявит собственное отношение к окружающей миру и к игроку в частности?

— У нас нет такого понятия, как "курьер": каждый персонаж выполняет свою роль в общей картине мира и пассивных ролей среди них пока не попадалось. :) Так же, как и во "Всеславе", каждый персонаж обладает собственным набором ценностей (мы называем это "совестью" :)), который и определяет его отношение к действиям окружающих. Безучастных персонажей в игре нет, а конкретные "ниточки" сугубо индивидуальны — одно и то же действие у двух присутствующих персонажей может запросто вызвать совершенно разную реакцию.

— Ожидается ли появление добрых сказочных зверей вроде белочек, зайчиков, единорогов, гидр, минотавров и огров? Если да, то будут ли они элементом природного антуража или же полноценными персонажами? Вот, скажем, захочется приручить дракона...

— Все персонажи "Буреносца" пришли из доступных в игре сфер, так что минотавра, конечно, вы там не найдете, а вот водных элементалей — запросто. В игре нет деления на "монстров" и "персонажей", у любого персонажа есть свое собственное поведение и оценка репутации Элрика, в зависимости от которой они смогут к вам присоединиться или же будут биться до последней капли крови. Если же говорить о драконах, Элрик по праву рождения является одним из немногих Повелителей драконов своего острова, так что их ему приручать точно не понадобится.

— Всегда ли в игре будет безоблачное небо? Предусмотрена ли смена погоды и времени суток?

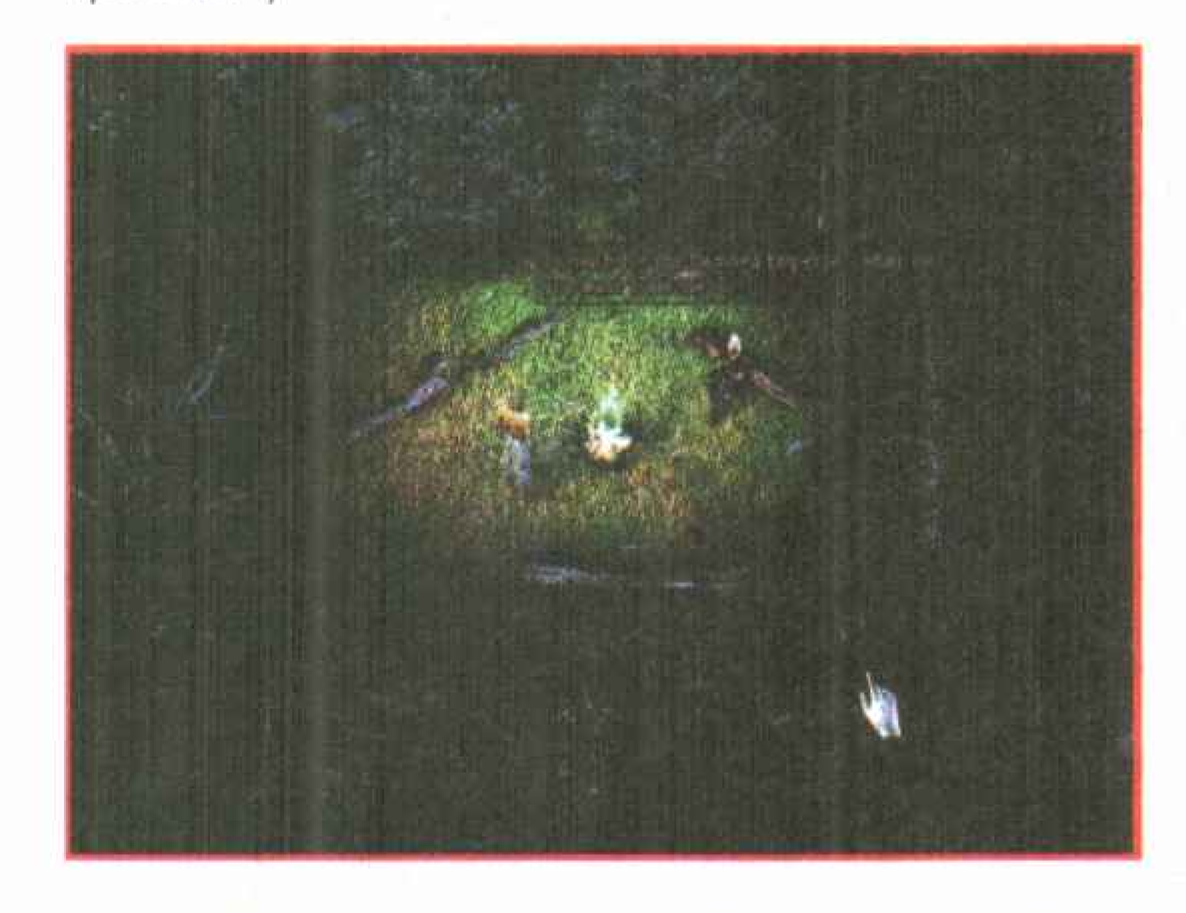
— Безусловно. Как и во "Всеславе", в "Буреносце" меняется и время суток, и погода. Кроме того, даже в ясный день по небу нет-нет да и пробежит облако-другое, так что совсем уж безоблачного неба в игре вы точно не найдете. Кстати говоря, даже на представленных нами скриншотах уже можно понять, как выглядит кроваво-красное небо над болотистой частью Амеерона...

— На скриншотах в Интернете видно нечто очень похожее на Baldur's Gate. Что нас ожидает, в общих чертах? И еще: ролевые игры любят, как правило, не за графические красоты, иначе и не вспоминали бы до сих пор Daggerfall. Но все же — как будет выглядеть "Буреносец"?

— С точки зрения ролевой системы мы скорее ближе к ролевым элементам "Всеслава" и классической серии настольных игр от Chaosium'а — Elric!, Fate of Fools, Sorcerers of Pan Tang и пр. Сам Chaosium, кстати, в работе над проектом тоже принимает участие на консультативных началах.

С точки зрения технологии и движка это будет изометрический вид, трехмерный ландшафт, заранее отсчитанные объекты и персонажи, честное освещение и исключительно плавная работа с альфа-каналом.

Если вкратце, то он будет просто безумно красив. :)



— Расскажите, пожалуйста, о боевой системе. Это собственное изобретение или она основана на одной из известных систем?

— Это продолжение нашей собственной системы, реализованной во "Всеславе", но на этот раз уже оптимизированное под индивидуальные сражения. Кроме того, если тактический уровень "Всеслава" — это чистый RTS, то бои "Буреносца" больше напоминают TPS.

— Можно уже что-нибудь сказать о системе магии, генерации персонажа, классах персонажей, скиллах, системе наращивания опыта? Обо всем понемножку?

— Всему свое время. :))

— А пару слов про оружие, броню, артефакты?..

— Пока еще слишком рано вдаваться в такие детали. :)

Когда Элрик прибыл в свои покои, он обнаружил, что Тэнглбоунз уже приготовил его черные доспехи. Эти доспехи славно служили сотне императоров Мельнибонэ, доспехи, выкованные с помощью волшебства, чтобы придать им силу, равной которой не было на всей Земле и которая, по слухам, могла противостоять даже двум загадочным шпагам, "Повелительнице Бурь" и "Шпаге Печали". Этими магическими шпагами дрались самые злобные из всех злобных монархов Мельнибонэ, пока повелители Высших Миров не отобрали их и не спрятали в измерении, куда даже сами редко осмеливались наведываться.

— Животрепещущий для многих вопрос: известны ли уже системные требования?

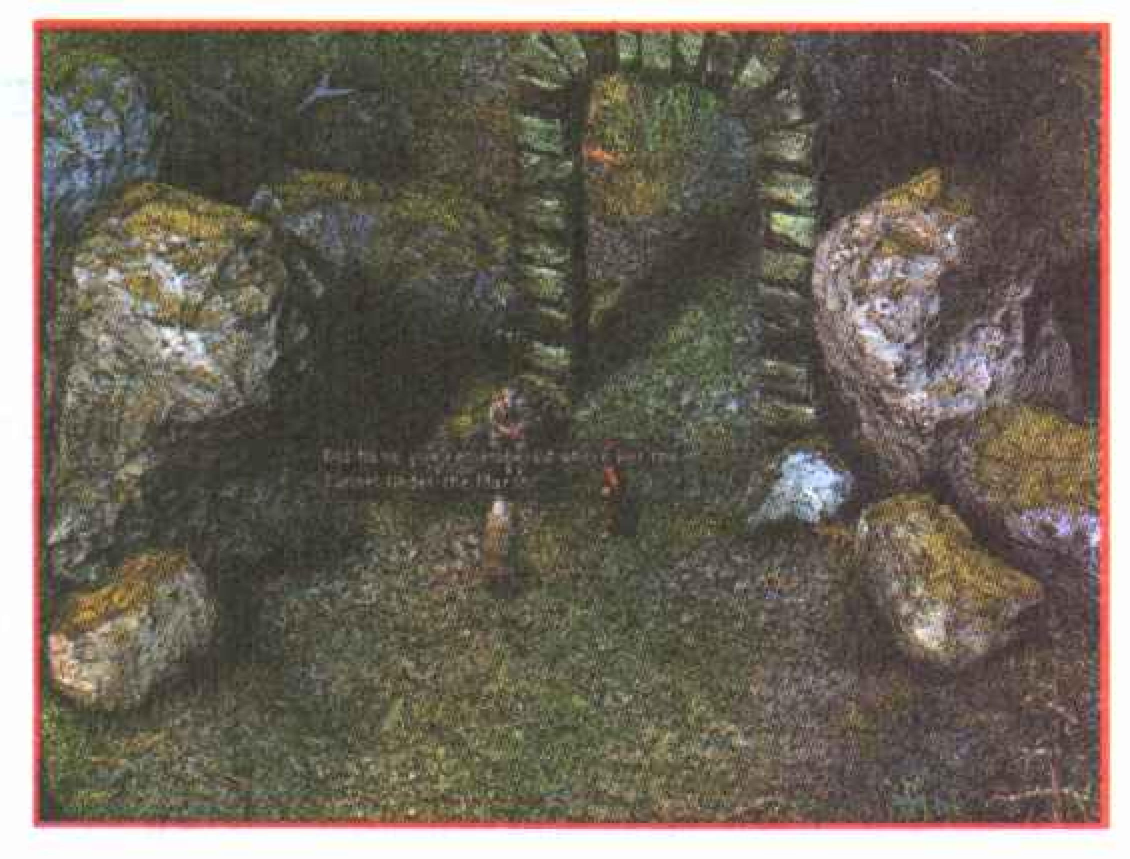
— На текущий момент — нет, но вряд ли они будут существенно превышать требования "Всеслава". По крайней мере, уже ясно, что наличие трехмерного ускорителя в список требований не войдет.

— На каком этапе разработки находится проект? Что уже сделано? Много ли осталось? Далеко ли до релиза?

Текущая стадия называется pre-production — это все равно, что закладка фундамента для дома. Определен сюжет, прописана основная линия, работаем над персонажами и общей атмосферой. Детализовываем боевую и магическую системы. Собираем полезную информацию. Строим прототипы. Ищем наиболее подходящий стиль диалогов. Осталось, естественно, много, и точной даты релиза я пока назвать не могу — с подобным проектом для нас не так важна сама дата, сколько качество проекта, поэтому если понадобится дополнительный год, то мы его без сомнений возьмем.

Свет раннего утра тронул высокие башни Имррира и засверкал всеми цветами радуги. Каждая башня была своего оттенка, тысячи мягких тонов играли и переливались. Розовые, желтые, пурпурные, бледно-зеленые, муаровые, коричневые, оранжевые, светло-голубые, белые и пыльно-розовые — все они были прекрасны в солнечном свете.

Разведчик никогда не уходит той же дорогой, которой приходил. Мы попрощались с Сергеем Климовым там, внизу, в светлой просторной комнате. И потом — двадцать один этаж наверх — по длинным бетонным и земляным переходам, по широким ступеням и почти непроходимым лазам.



Мы с трудом сдвинули крышку канализационного люка, прикрывавшего давно забытый "запасной выход" из секретной лаборатории Snowball'а. Над городом пурпурно сиял рассвет. И небо было кроваво-красным, словно над болотистой частью Амеерона.



В РАЗРАБОТКЕ

Arcanum: Of S&M Obscura

Кто: Troika / Sierra Studios * **Что:** RPG * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Представь себе обычный фэнтезийный мир (или не напрягайся и возьми да почитай книжку Толкиена). А теперь подумай, что случится с этим миром после индустриальной революции и появления техники? Какие расы выживут, а какие погибнут? Что произойдет с магом, когда он увидит зажигалку, позволяющую любому человеку кастовать Fireball? Ответы на все эти вопросы ты найдешь в новой RPG молодой команды разработчиков "Troika" (там, кстати, даже некий Боярский есть).

Как играть > Fallout. Или Baldur's Gate. Не суть важно. Вид сверху, куча NPC и пошаговые сражения.

Чем цепляет > Казалось бы – простая идея, смешать фэнтезийный мир и мир технологий, ан – никто раньше не додумался! Как результат, при минимуме работы фантазии получается весьма оригинальный и необычный мир. Теперь бы к нему еще хороших квестов, да персонажей побольше, но об этом пока ничего неизвестно.

Как выглядит > Сказал же, Fallout. Или Baldur's Gate.

Что еще > Шестнадцать различных скиллов, восемь классов персонажей. Обещают много оружия и заклинаний.

Будем ждать? По меньшей мере - оригинально!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Offroad



Кто: Rage * **Что:** Автоаркада * **Когда:** Май 2000 года

В основе > Аркадные гонки на внедорожниках. Чуть больше внимания к физике и реализму, нежели в том же Monster Truck Madness, а так все то же самое.

Как играть > Выбираешь одну из 13 машинок, вешаешь на нее движок помощнее, подвеску помягче и тарахтишь к старту. А там ждешь три зеленых свистка вверх.

Чем цепляет > Свобода передвижения – все же великая вещь! Обещают не ограничивать машинку пятью игровыми метрами трассы, превращая гонки в езду по кругу, но создать массу обходных путей и тупичков (как в Ignition). Трасс опять же выше крыше, то есть как минимум первые два часа не соскучишься.

Как выглядит > Красиво. Rage умеет делать эффектные игры – с этим не поспоришь.

Что еще > Три режима игры. Помимо Time Trial и Championship, можно просто в гордом одиночестве покататься по трассам, обозревая окрестности. Вид из кабин (твоей и машин противника), сверху и сбоку. Поддержка 3D звука (A3D или EAX).

Будем ждать? Не знаю. Честно. Красиво, но бестолково.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Hitman: Codename 47



Кто: IO Interactive / Eidos * **Что:** 3D Action * **Когда:** Лето 2000 года

В основе > На волне популярности сериалов про серийных убийц появление этой игры вполне закономерно. И действительно, а почему бы не сделать симулятор профессионального киллера? Идея кассовая, плохих все любят и уважают, так зачем же дело встало?

Как играть > Ближайшим аналогом Hitman сами разработчики называют игру Thief. И там и там главный персонаж может справиться с одним, максимум двумя противниками за раз, и гарантированно провалит миссию, если его заметят.

Чем цепляет > Пробраться в охраняемую виллу наркобарона и пристрелить его выстрелом в затылок из "Магнума". Выкрасть ядерную боеголовку, вырезав всю охрану, – вот примеры того, что тебя ожидает.

Как выглядит > Свой собственный графический движок с оригинальной анимацией полигональных моделей. Суть в том, что просчитываются лишь движения скелета персонажа, а затем уже накладывается текстура. Результат – высокий уровень реализма при минимуме системных требований.

Что еще > Помимо самих миссий, есть еще подготовительный этап, на котором ты ищешь заказчиков, оплачиваешь услуги разведки и производишь рекогносцировку местности. Ведь чем незаметнее и быстрее уберешь заказника, тем больше денег получишь.

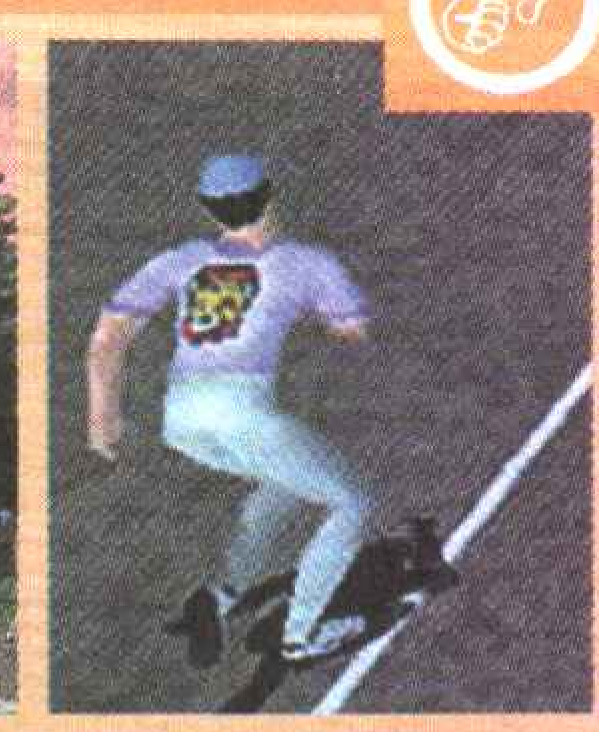
Будем ждать? Будем смотреть "Никиту" и ждать...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Sammy Sosa Softball Slam





Кто: 3DO * **Что:** Бейсбол * **Когда:** Апрель 2000 года

В основе > Вообще-то это не просто бейсбол, а детский бейсбол. В него сможет играть даже ребенок из российской глубинки, который никогда не видел по телевизору американский бейсбол. Играть и выигрывать.

Как играть > Шарик. Тебе его кидают, ты его отбиваешь и бежишь на другой конец поля. Добежал – начислили очки. Противник успел поймать шарик? Облом.

Чем цепляет > Э... Не знаю, я не американец. И тем более не фанат бейсбола. Возможно кому-нибудь будет интересно. Может быть, в тебе, читатель, дремлет скрытая жажда поиграть в бейсбол. Дремлет и постоянно обламывается из-за чрезмерной сложности большинства бейсбольных симуляторов. Ну что ж, тогда это твой шанс.

Как выглядит > Рядовой трехмерный движок: полигональное поле текстурой, задний фон и фигурки игроков.

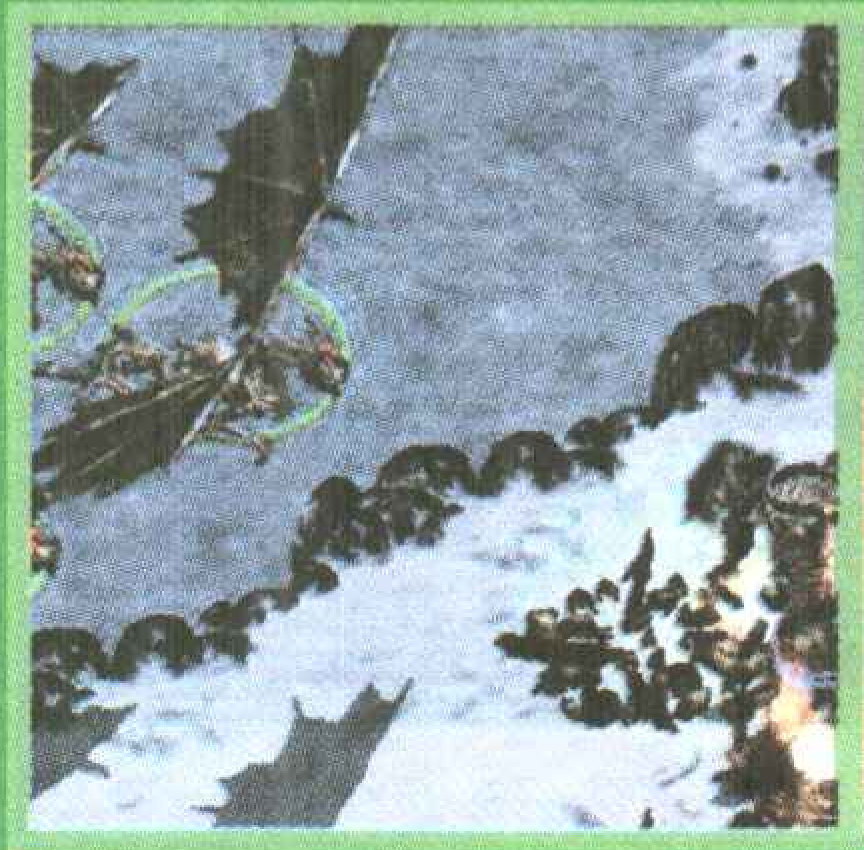
Что еще > Можно создать свою собственную команду (это если присутствующих в игре десяти команд не хватит). Есть небольшой выбор полей для проведения матчей, в основном это различные парки.

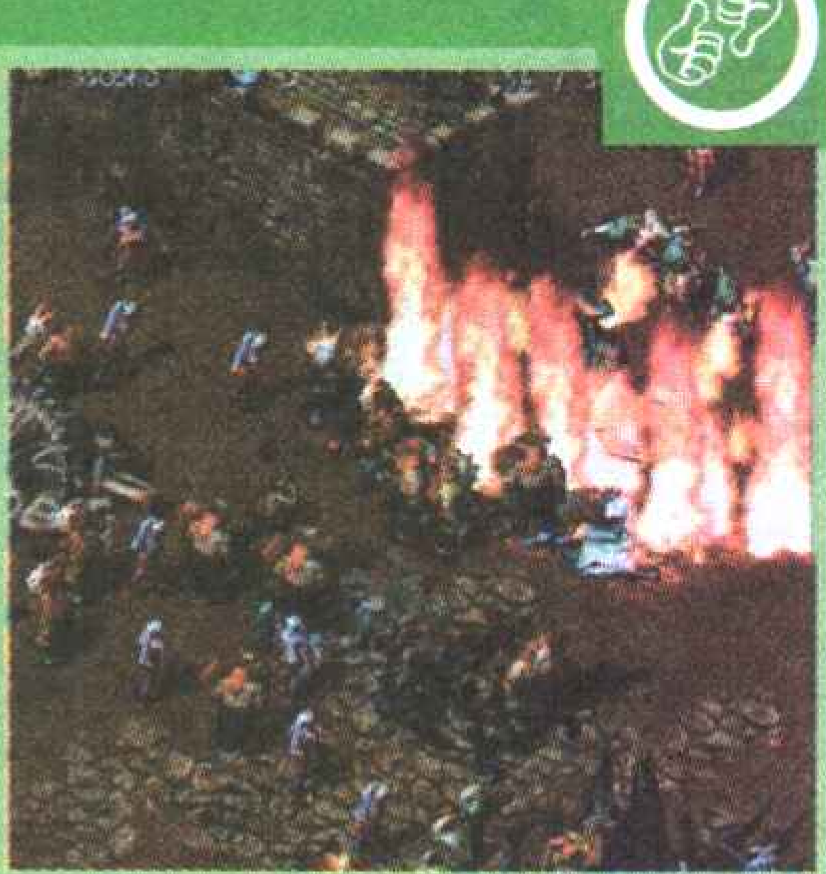
Будем ждать? А зачем?

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Kingdom Under Fire



Кто: Phantagram / G.O.D. * **Что:** Role Playing Strategy * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Warcraft 3 еще не вышел, а его уже пытаются скопировать. Молодая корейская компания разработчиков собирается выпустить эпическую стратегию с элементами RPG. Для игрового мира написали целую сагу, повествующую о том, кто, кого и как мочил на протяжении последних пяти веков. Суть всего повествования, правда, можно свести к банальной идее: есть хорошие, есть поплоше. В конце, как водится, должен остаться только один.

Как играть > Две линейных компании, по двадцать миссий в каждой, для двух сторон соответственно. Стандартная система экономики и менеджмента ресурсов (их четыре: камень, золото, мана и артефакты). Теоретически выглядит как рядовая RTS. Практически – читай дальше.

Чем цепляет > Помимо набившего оскомину мочилова стенка на стенку, предусмотрено несколько отдельных RPG миссий для каждого из семи персонажей. Да-да, персонажей, а значит, в игре есть прокачка скиллов, дополнительные квесты, всевозможные полезные предметы и артефакты (типа братья-корейцы в "Героев" тоже поигрывают). RPG часть обещают сделать в стиле Diablo. Герои, тусуясь в подземельях, набираются опыта и прибарахляются. Герои, кстати, тоже смертные, так что есть маленький шанс, что все благие начинания разработчиков пойдут прахом и вместо зрелищных баталий придется всячески оберегать своего персонажа, дабы мухи не закусали до смерти.

Как выглядит > 2D, но какое 2D! Фотографическое качество прорисовки, более 120 тысяч кадров анимации, куча различных бэкграундов и зрелищно эффектные заклинания.

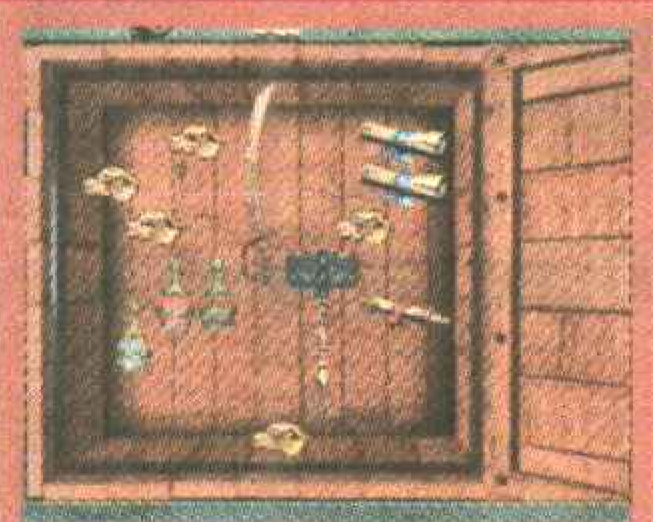
Что еще > Юнитов выше крыше (пока что речь идет о 70, и им этого мало), причем они не дублируют друг друга, как, скажем в Warcraft или TA. Нет, каждый юнит наделен собственным набором скиллов и магических умений. Кроме двух основных рас, по карте передвигаются нестройными рядами NPC и прочие бомжи.

Будем ждать? Будем. Я буду, ты будешь, он, она, они - будут!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Might&Magic VIII: Day of the Destroyer







Кто: New World Computing / 3DO * **Что:** RPG * **Когда:** Апрель 2000 года

В основе > Еще один Might&Magic. Всем поклонникам RPG повторить эту фразу как мантру и приготовиться провести несколько бессонных ночей за компьютерами, решая квесты, отстреливая монстров и щелкая мышкой до победного конца. Завязка? Какой-то магический кристалл, который надо найти. Герои? Много новых классов, в том числе и из темной братии (тролли, вампиры, огры и даже драконы). Практически полный клон шестой / седьмой части? А то! Кто бы сомневался...

Как играть > RPG, стандартнее некуда, вид от первого лица, продвинутый hack-'n'slash. Есть один большой квест и куча второстепенных. Есть один основной персонаж и куча NPC, всегда готовых присоединиться к партии. Есть монстры, коих числа не счесть, опять же всегда готовых отсоединить присоединившихся NPC.

Чем цепляет > Не знаю. Привычка – интересная штука. Если ты прошел первые семь частей, то и восьмую проглотишь на "ура!", даже и не сплюнув. Новичков M&M привлечет своей простотой. Бывалые RPG'шники будут недовольно ворчать и ругать старика Ван Каненгема, создателя этой эпической саги, за чрезмерную желание срубить побольше денег при минимуме усилий. Хотя нет, его, пожалуй, ругать не будут. Чего-чего, а вот сюжетная линия в серии M&M всегда оставалась на высоте.

Из наиболее интересных нововведений отметим появление нескольких новых классов героев, причем большинство из них обладают собственными скиллами и магическими способностями. Клерика и рыцаря можно не представлять – люди, они и есть люди. А вот некромансер – двоюродный братик клерика по сатане приглянется многим любителям отыгрывать evil'ов. К тому же это единственный персонаж, способный изучить все заклинания темной школы магии. Тролль и минотавр – ходячее пушечное мясо. К величайшему сожалению большинства монстров – ходячее, то есть подходит и давит массой и огромным количеством хитпоинтов. Вампир, наоборот предпочитает забиться в темную щель и сосать кровь на расстоянии. Но все эти герои ничто по сравнению с настоящим драконом, которого также можно нанять к себе в партию.

Как выглядит > Движок прежний. Ты уже поимел радость лицезреть его в предыдущих двух выпусках серии.

Что еще > Теперь партия состоит всего из одного персонажа: он генерится в самом начале и олицетворяет игрока, то есть тебя. Все остальные присоединяются по ходу дела и, теоретически, в любой момент могут сделать ноги.

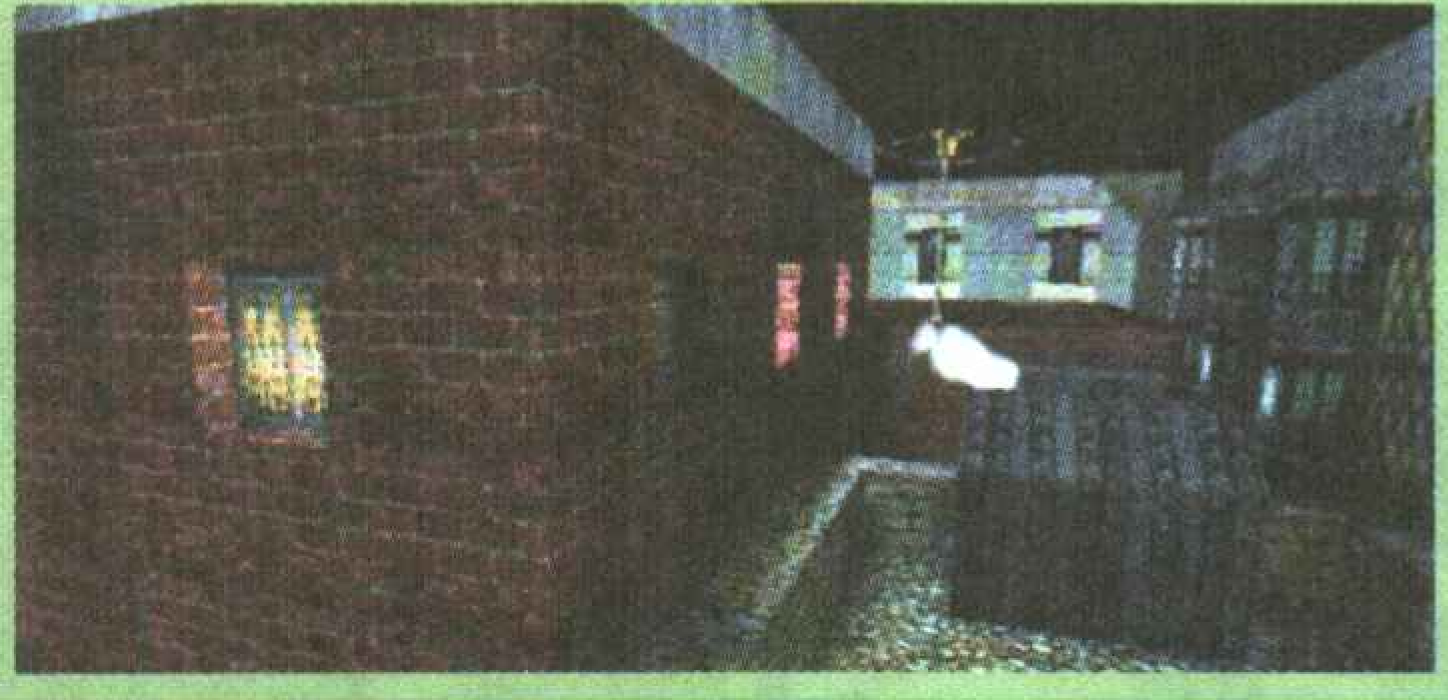
Будем ждать? А есть альтернативы?

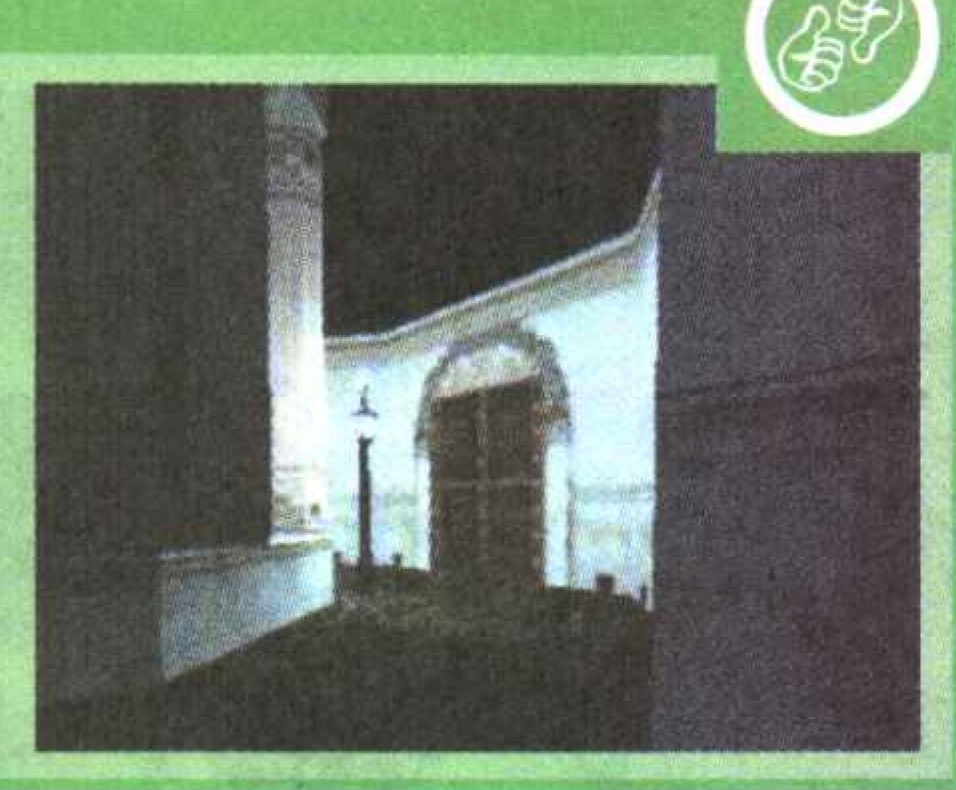
ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Thief 2: The Metal Age







Кто: Looking Glass / Eidos * **Что:** 3D Action * **Когда** Апрель 2000 года

В основе > В свое время первый "Вор" произвел на рынке настоящий бум. Игровая общественность сначала просто не могла понять: "Как это так?! Первый встречный солдат убивает меня со второго удара?!". И только когда народ просек фишку, вжился в шкуру рядового вора, подлого, слабого, постоянно скрывающегося во мраке, только тогда он оценил всю прелесть игры и стал ждать продолжения.
А оно не заставило себя долго ждать! Итак, век машин, война разрозненных гильдий, подлый шериф, терроризирующий жителей, и ты, на белом коне с шаш... тьфу ты! С клинком за пазухой и большим механическим глазом.
Как играть > На первый взгляд – обычный 3D Action, правда, с одним маленьким "но". Здесь главное – не сила, а хитрость и смекалка. Убить противника можно только подобравшись к нему со спины и резанув ножом по горлу. Если же он, противник, тебя заметит, то надо срочно делать ноги.
Чем цепляет > На фоне большого числа роскошных снаружи, но бестолковых внутри 3D экшенов, Thief 2 – это островок оригинальности в океане клонирования. Это давящая тяжелая атмосфера страха. Это интересные задания, где, скажем, от тебя потребуется пробраться в охраняемую крепость противника и выкрасть крупную шишку, денно и нощно охраняемую двумя верзилами-стражниками. Согласись, на фоне рядового "пойди туда, убей того" смотрится впечатляюще. В конце концов "Вор" – это череда интересных стратегических загадок. И не факт, что даже опытные игроки поймут с первого раза, как, скажем, пробраться мимо двух големов и пяти стражников, охраняющих узкий переулок.
Как выглядит > Dark Engine, третья ревизия. Первая использовалась в Thief 1, вторая в System Shock. Основное отличие – больше цветов и оттенков. Графика стала более яркой и насыщенной.
Что еще > Во второй части действие происходит в эпоху электричества и техники. Появились новые противники: паровые големы (помесь паровоза с терминатором), пушкари и даже охранные роботы с камерами на головах. Разжился новым оборудованием и главный герой: теперь у него есть механическо-оптический глаз (читай – оптический прицел), пушка-холодильник (весьма неплохо охлаждает пыл паровых терминаторов), гранаты и винтовки. Не соскучишься!

Будем ждать? Да.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Shadows of Reality



Кто: Nevolution * **Что:** 3D Action / RPG * **Когда:** Когда-нибудь

В основе > Нет, поклонникам киберпанка последнее время определенно везет. Сначала вышел System Shock 2, затем в кинотеатрах прошел показ "Матрицы", а теперь еще и эта игрушка. Темное, насквозь коррумпированное будущее, где баллом правят крупные корпорации, главный герой, хакер с задатками файтера (или наоборот?) и разумеется глобальная виртуальная информационная сеть, со своим собственным интеллектом. Киберпанк – жив!
Как играть > 3D Action с элементами RPG (или же RPG с элементами 3D Action – как и в случае с SS2 четкого ответа здесь нет). Два глобальных мира: основной и информационно-виртуальный.
Чем цепляет > Посмотри "Матрицу". Посмотри "Джонни Мнемоника". А теперь представь, что в этой игре обещают все то же самое! Напряженные битвы с охранными программами-убийцами в виртуальном пространстве, импланты и кибернетические устройства, таинственные боссы межгалактических корпораций – здесь все это есть!
Как выглядит > Unreal Tournament. Ноль в ноль.
Что еще > Система прокачки скиллов и атрибутов персонажа как в том же SS2. Куча NPC, шляющихся в обеих мирах.

Будем ждать? Еще бы! Может объяснят в конце концов "What Is Matrix".

ГОТОВНОСТЬ



Буржуйские проблемы

Есть такая газетка — **Express**. Помимо прочего, она занимается всякого рода обличением Интернета. И вот, в феврале из-за Интернета при непонятных обстоятельствах погибло несколько детей. А недавно в Express появилась статейка, повествующая о том, что Интернет вполне способен поспособствовать дорожным пробкам. Где связь? Онлайновые магазины. В теории, чем больше растет количество заказов, тем больше грузовиков выезжают на улицы с целью поскорее доставить заказанный товар. Соответственно, растет количество автомашин на дорогах, растет и возможность дорожной аварии. Правда, газета умалчивает о том, что чем больше детей сидит дома за Интернетом, тем меньше их гуляет по улицам и, соответственно, меньше попадает под машины. Те самые, что развозят товар из онлайновых магазинов...

Правда, мы тут в редакции прикинули: у нас такой проблемы точно не возникнет. Слишком уж у нас мало доверия к онлайновым магазинам ;)

Святослав Торик
torick@zmail.ru

X-COM: Alliance



Кто: Microprose / Hasbro Interactive * **Что:** Action * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > X-COM – это классика игровой индустрии. Это игра, появившаяся в золотую эпоху Microprose, когда там работал сам мэтр походовых стратегий – Сид Мейер. Первая часть изначально была обречена на феноменальный успех. К сожалению, не второй, не тем более третьей части так и не удалось испытать и десятой части той популярности, что пришлась на долю оригинального X-COM.
Но Microprose не сдается. И хотя с момента выхода X-COM: Apocalypse и X-COM Interceptor прошло уже больше двух лет, разработчики уверяют нас, что это далеко не конец "сказки". Что в ближайшем будущем нас ждет еще одна вечеринка с чужими. На их территории (типа наш корабль туда случайно улетел), бок о бок с подвернувшимися под руку гуманоидами (типа, подружились), и все это с видом от первого лица (типа... прогресс!).

Как играть > Помесь 3D Action и реалтаймовой стратегии. Приблизительное представление об игровом процессе можно получить, взяв за основу Uprising, вытащив главного героя из танка и засунув его в скафандр. Потом остается лишь убрать нафиг все операции, связанные с менеджментов ресурсов и производством новых юнитов, задвинуть саму базу куда подальше и выпятить на передний план мордашки тех 6-12 бойцов, что тусуются у вас в команде, наделив каждого из них собственным характером и набором реплик (Jagged Alliance, вид сбоку). Спрашивается, не проще ли сравнить с каким-нибудь там Rainbow Six? Нет, не проще. Там за тобой бегает стадо баранов с национальной символикой НАТО, а здесь ходят строям интеллектуальные воины, каждый с собственным гонором, и управлять ими можно, только давая ценные указания. Вот так.

Чем цепляет > В первую очередь – атмосферой. Это все таки X-COM, игра, где за каждым поворотом может ждать высасывающий мозги чужак. Здесь нельзя послать в мясорубку боя весь свой отряд, в надежде по окончании миссии набрать нового пушечного мяса. Его просто неоткуда будет взять – 12 специалистов (ключевое слово – специалисты, вояки из них никакие), приобретенных в самом начале игры, – это все, что у тебя есть. Потом, когда сойдешься поближе с дружественными гуманоидами, обещают пополнение (сам понимаешь – любовь зла, полюбишь и трехногую земноводную тумбу с одним глазом). Но это потом, а в начале каждый человек дорог не только как память, но как средство к выживанию.

Сохранено большинство черт первого X-COM. Наиболее мощное оружие, как и прежде отнимается у встречных чужих и исследуются бортовыми учеными (теперь, правда, нельзя прикупить партию старых добрых АКМ по причине полного отсутствия продавцов). Производить ничего нельзя – исследовательский корабль и оружейная фабрика это все таки две разные вещи.
На корабле служат, в основном, девчонки. Каждая – личность самобытная и неординарная, обладающая собственным набором умений и показателей: есть компьютерные хакеры, есть инженеры, медики, снайперы и т.д. Убитого специалиста можно заменить лишь другим специалистом, а того прежде надо еще воспитать и обучить.
Интеллект соратников по оружию в битве заслуживает отдельного абзаца. Microprose обещает вручить игроку бразды правления отрядом, при этом не заставляя его ходить с горшком... пардон, с мышиным курсором, за каждым воином, дабы оному воину не свернул голову первый встречный столб расы неподвижно-бетонных. Наоборот, ваши девчата всегда готовы проявить инициативность и сообразительность в разумных пределах. Если, скажем, ранят одного из бойцов, то сосед первым делом ненавязчиво поинтересуется: "Я тут, типа, рядом тусуюсь, аптечка есть, подлечить?". Бойцы делятся друг с другом боеприпасами, вытаскивают соратников из-под обстрела и искренне переживают в случае смерти кого-нибудь из отряда.

Как выглядит > Движок Unreal, доработанный. Скелетная анимация персонажей а-ля "круче чем в Half-Life". Насчет последнего не верю. (P.S. Не дай бог повторят Klingon Honour Guard – повешусь!).

Что еще > Игра будет состоять из 13 миссий, по 20 этапов в каждой. Обещают продемонстрировать гигантские открытые пространства и воспроизвести большинство кораблей и подземных баз чужих из оригинального X-COM. Помимо огромного арсенала вооружения, ваши бойцы могут обучиться у чужих пси-способностям и использовать их в своих собственных нуждах. Бойцы, кстати, будут как живые – для каждого персонажа оцифровали десятки мегабайт речи, дабы он, персонаж, молол языком по поводу и без поводу. Типа, как живые.

Будем ждать? **Даже не знаю. Слишком хорошо, чтобы оказаться правдой.**

ГОТОВНОСТЬ

Аванс рулезов и саксов выдавали: Дениска Киселев (Sammy Sosa Softball Slam, Offroad, Kingdom Under Fire, Hitman: Codename 47), Николай Корнеев (Shadows Of Reality, Might&Magic VIII: Day Of The Destroyer, Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura, Thief 2: The Metal Age, X-COM: Alliance)

"Рулез - это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." - Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

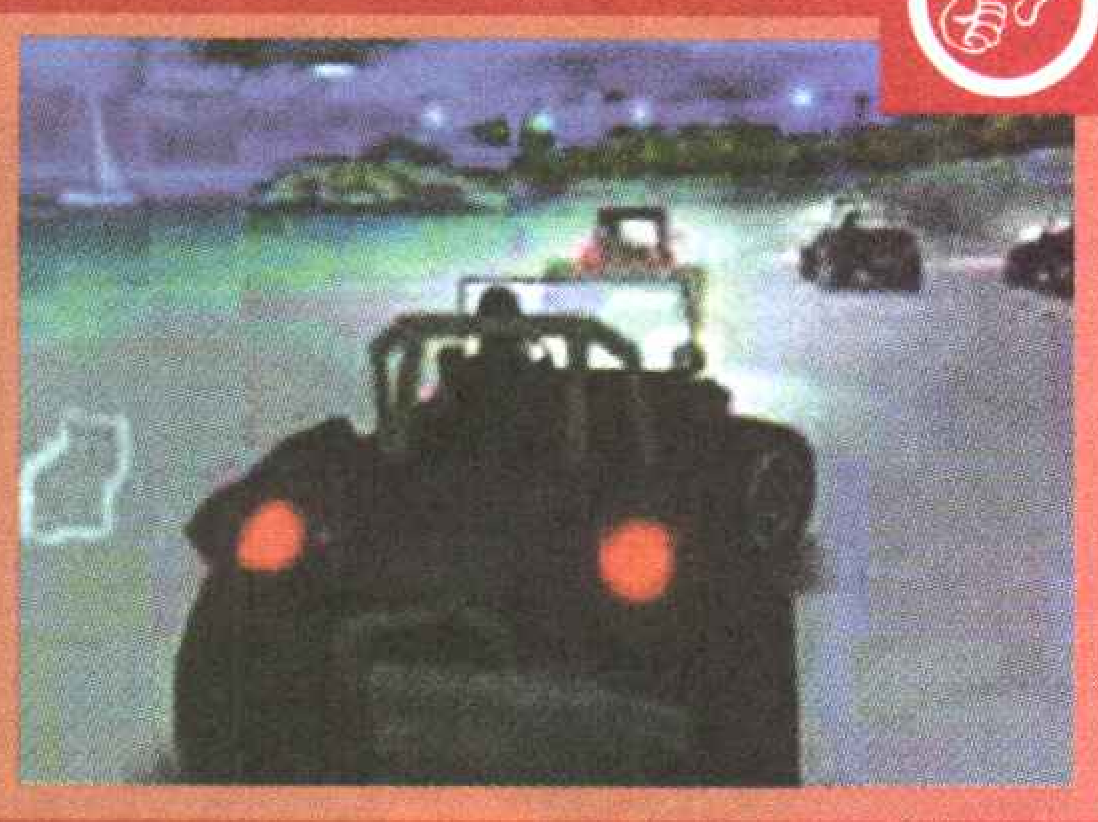
"Сакс - это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." - Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Beetle Crazy Cup

ВЕРДИКТ







Что: Автоаркада * **Кто:** Xpiral / Infogrames * **На кого:** Ignition и др. * **Сколько:** P200(PII-300), 32Mb, 3D уск. * **Вмногером:** По сети и вдвоем за одной клавиатурой * **Объем:** 1 CD

В основе > "Фольксваген" – любимая машина любого истинного арийца. Истинным арийцам совершенно не сдались всякие "биммерцепки" и "мерины". Вот "Фольксваген-жук", это да – свое, родное. Вероятно данная игрушка делалась исключительно немцами для немцев – при всем богатстве выбора колесных средств передвижения, особой альтернативы нет: все машинки являются лишь различными модификациями славной немецкой автомобильной марки.

Как играть > Что рисует тебе твое воображение при словосочетании "аркадные гонки"? Полное отсутствие физики и моделей повреждения – раз. Неимоверные прыжки с трамплинов и постоянная толкотня на трассе – два. Кучу мелких машинок с бешеной скоростью несущихся по трассе – три. И воображение тебя не подвело. Beetle Crazy Cup это самая что ни на есть аркадная гонка.

Rulezzz > За что мы все так любим аркадные гонки? Ведь нет в них реализма "Формулы-1", нет в них и какой-либо особой цели (скажем, превратить всех соперников в груду металлолома). Зато есть динамичный геймплей, буйство ярких красок, приправленное забойным звуковым оформлением. В ВСС есть пять режимов игры. И если первые два (Speed и Buggy) могут быстро наскучить, то последние два (Cross и Jump) еще долго будут удерживать игру на твоем жестком диске. Cross – это азартная дуэль по пересеченной (экскаваторами, кстати) местности на раздолбанных в ноль машинах. А Jump – прыжки с трамплинов на машинке, сделанные настолько мастерски, что аж дух захватывает.

Sux > Бедноватая графика (но для игроков с допотопными компьютерами это скорее достоинство, нежели недостаток). Режим игры Monster хоть и является чем-то оригинальным (уроки вождения на грузовиках по полю, утыканному мелкими столбиками), но многим покажется чересчур скучным.

Приколись > Каждая машинка может на короткое время разгоняться до запредельной скорости (аналог Nitro в Ignition). Противники страшно умные, хоть и ведут себя как дети на "автодроме", устраивая большие дорожные свалки.

8,2 Дождались! **Таких бы аркад, да побольше.**

Demise: Rise of the Ku'tan

ВЕРДИКТ





Что: RPG * **Кто:** VB Designs / Artifact Entertainment * **На кого:** Eye of Beholder
Сколько: P166(P200), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: TCP / IP, сын и святой дух * **Объем:** 1 CD

В основе > Коллективная экспподобыча от первого лица. Дело происходит в катакомбах, построенных на неплохом для RPG 3D-движке, в полуреалтаймовом-полупоходовом режиме.

Как играть > Ходишь партией из четырех человек (плюс ручные монстры), зачищаешь подземные лабиринты от всякой нечисти. Минимум сюжета – игра представляет собой главным образом вольные рейды в стан врага за экспой и всяким добром.

Rulez >Demise – это диаблообразная резня, реализованная на приличной RPG-системе. Монстры респавнятся каждые полчаса и в произвольном порядке – никогда не знаешь, что ждет тебя за поворотом. За счет ли рэндомности, за счет ли немереных куч монстров (как в количествах, так и в разнообразии), артефактов и спеллов, за счет ли богатого набора рас и классов – игра затягивает просто-таки магическим образом.

Suxxxx > Неоправданно тормозит, квесты порой почти невыполнимы.

Приколись > Выучив язык монстров, можно поговорить с ними за жизнь; тварей можно зачаровывать и продавать на рынке.



8,0 Дождались! **Манчкинское раздолье для всех настоящих ролевиков.**

Hidden & Dangerous: Devil's Bridge

ВЕРДИКТ





Что: 3D Action * **Кто:** Illusion Softworks / Talonsoft
На кого: H&D, Rainbow Six * **Сколько:** P233(PIII-500), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Можно и так * **Объем:** 1 CD

В основе > Летом прошлого года Hidden&Dangerous принесла молодой чешской команде разработчиков большую популярность. Игра понравилась всем, и многие ждали продолжение. И вскорости оно появилось.

Как играть > Впрочем, скорее это просто адд-он с новыми наемниками, новым оружием и девятью новыми миссиями. Ты вновь окунешься в атмосферу Второй Мировой и будешь сражаться во славу американского флага с поклонниками Гитлера и предками Зюганова.

Rulez > Планировка и дизайн миссий отменные. Дизайнеры и сценаристы поработали на славу. Каждое задание является уникальным, нет этого тупого "пойди туда, убей того". Тактически игра очень сложная и... как бы это сказать... умная, что ли? Атаки в лоб проходят еще хуже, нежели в первой части (напомню: там они не проходили вообще).

Suxxx >Глюки, баги и тормоза. Запредельные тормоза, исключающие любую возможность вести прицельную стрельбу. Похоже, разработчики считают, что рядовые игроки им это простят.

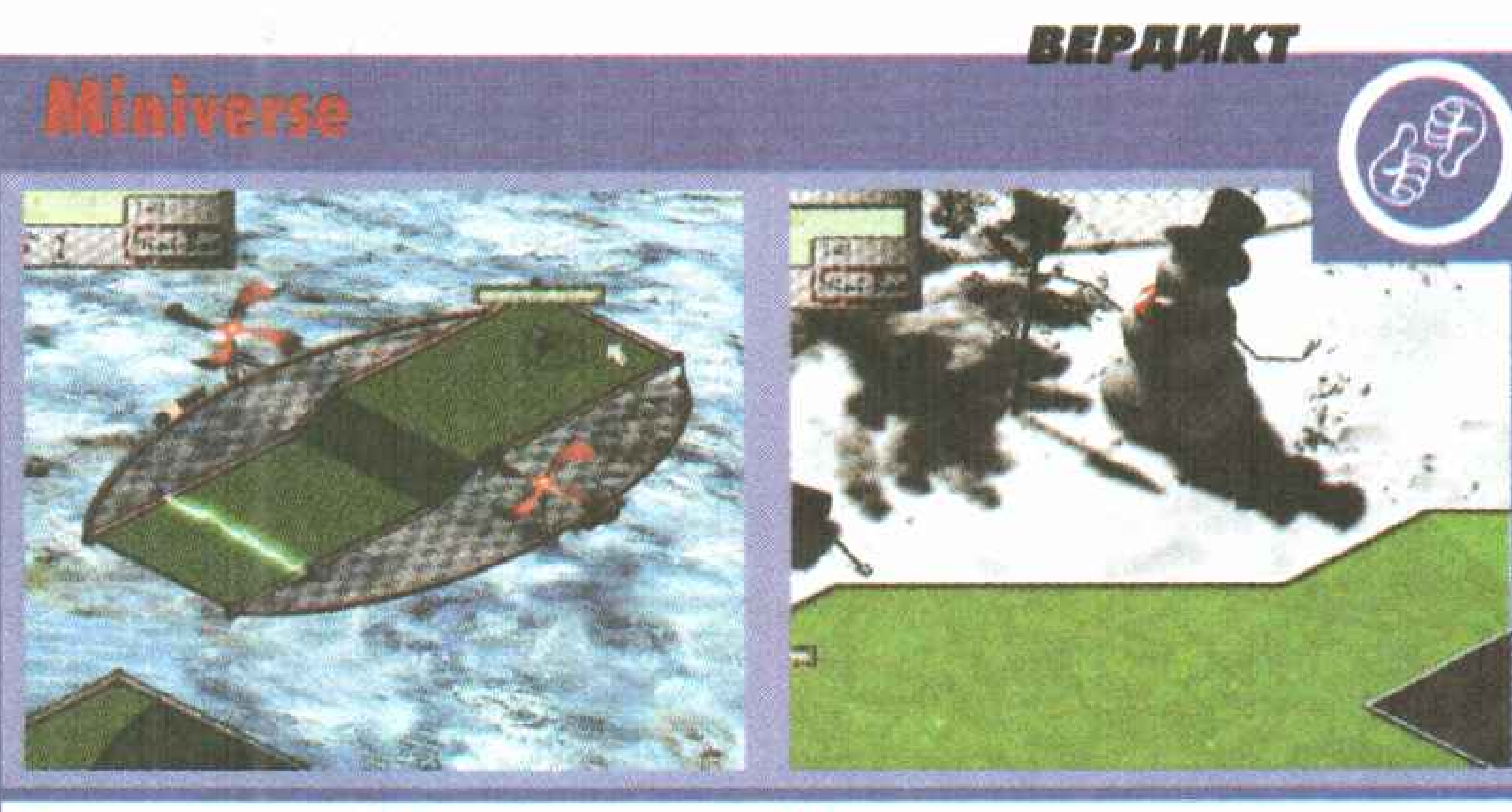
Приколись > Много исторически достоверных кампаний (по игре можно даже историю учить). Не удержались и от "красной угрозы" – в одной из последних миссий надо бороться с партизанами-коммунистами.

6,4 Дождались! **Играть будут. Ругать будут. Хвалить? Да тоже, в общем, будут...**

"Рулез - это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." - Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Miniverse

ВЕРДИКТ



Что: Мини-гольф * **Кто:** No. 2 Games * **На кого:** Гм... на мини-гольф *
Сколько: P166(P233), 16(32)Mb * **Вмногером:** Вчетвером по очереди * **Объем:** 1 CD

В основе > Перефразируя анекдот: "Вообще я большой и красивый, просто сейчас я болею...". Вот и этот гольф такой же, как и все остальные, просто болеет, поэтому и такой миниатюрный.

Как играть > Представь поле для гольфа размером с детский настольный хоккей. Все удары делаются клюшкой размер с булавку, а мячик в диаметре не больше подшипника. А цель та же: закатить мяч в лунку.

Rulezz > Разработчики постарались и сделали аж 36 различных дорожек, сгруппированных в четыре тематические группы: военную, индустриальную, космическую и фэнтезийную. На этапах в изобилии встречаются различные препятствия, порой весьма забавные (турель на крыле летящего самолета). Сделано со вкусом, сделано с умом. Сказка и загляденье.

Suxx > С реалистичностью проблемы (порой шарик просто непредсказуем!). Да и отсутствие каких-либо графических наворотов навевает скуку.

Приколись > А если устроить матч вчетвером и гонять шары по очереди, то очень даже ничего. Не Mortal Kombat, но уже и не "Сапер".

6,8 Дождались! **Честно? Не знаю. Хорошая игрушка, но незаметная.**

Mobil 1 Rally

ВЕРДИКТ



Что: Ралли * **Кто:** Magnetic Fields / Electronic Arts * **На кого:** Rally Championship 2000
Сколько: P233(PIII-500), 32(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: До четырех игроков по сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Автомобильных ралли-симуляторов не так чтобы уж и очень мало, но хороших игр среди них весьма ограниченное количество. Поэтому Mobil 1 Rally - это настоящий подарок ценителям этого вида автомобильных гонок.

Как играть > Игроки соревнуются в скорости прохождения различных участков трасс. Трассы сами по себе достаточно длинные и делятся на несколько этапов.

Rulezz > Великолепная детальная графика: шикарные задние фоны; машины, шагнувшие к нам как будто с экрана телевизора; пыль из под колес; отблески солнца на хромированных частях кузова, - здесь все это есть! Впечатляющий выбор машин разных моделей и марок. Реальная физическая модель повреждений.

Suxx > Дикие системные требования. Игра быстро надоедает - аркадный режим хоть и вносит некоторое разнообразие (там можно без зазрения совести таранить машины противника), но все же не спасает.

Приколись > На питстопах все машины ремонтируются одной и той же командой техников, а время ремонта зависит лишь от побитости машины. Временами приходится думать: либо заменить все четыре колеса и никуда не успеть, либо заменить лишь передние и сохранить отрыв от противников. Стратегия, однако!

7,2 Дождались! **Да. Получилась еще одна вещь на любителя.**

Nox

ВЕРДИКТ








Что: Клон Diablo * **Кто:** Westwood / Electronic Arts * **На кого:** Diablo, Revenant * **Сколько:** P200(PII-300), 32(64)Mb *
Вмногером: Можно по сетке, модему и даже в Интернете * **Объем:** 2 CD

В основе > Безобидный работник бензоколонки Майк поимел проблемы с телевизором, в результате чего оказался на планете Nox. А там как раз одна нехорошая девушка с панковским прикидом и не менее припанкованным именем Hecuba пытается захватить контроль над всем сущим. Естественно, что никто, кроме товарища Майка, помочь сущему не в состоянии. По ходу игры, перед тем, как главгерой подойдет к очередному олицетворению добра на Ноксе, обязательно появляется вышеупомянутая дамочка и мочит "наших", оставляя Майку в назидание пару-тройку мощных боссов.

Как играть > Вид сверху, управление в стиле Диаблы, хотя местами (в частности, предметами, магией и инвентори) дико напоминает Revenant. Бегаем, крушим бочки, врагов и боссов. По мере прохождения времени и уровней боссы встречаются чаще, причем уже в виде простых врагов. Можно выбрать одного из трех персонажей. Один классно дерется, другой умеет вызывать очень неплохих тварей, третий - маг в последней инстанции. Ролевая система напоминает Baldur's Gates, где экспу получаешь в основном за выполнение квестов, а новый уровень случается примерно раз-два за эпизод. Эпизодов много, так что есть маза накачаться по полной программе еще на подходе к Гекубе.

Rulezz > Stone Golem - вот главный рулез. Вызываешь такого дядьку, науськиваешь на уничтожение всего живого в округе и можешь отдыхать - он пробежит все доступные поверхности и уничтожит, практически без вреда самому себе, всех, кто еще способен двигаться. Можно делать ходячие бомбы-ловушки. Ставишь три спелла, выпускаешь бомбу. Ходячий робот влетит в первого же, кто попытается приблизиться к Майку, и выпустит все три спелла на свободу одновременно. Поставь Swarm, Poison и Meteor и понаблюдай за реакцией подопытного пациента.

Suxx > Вообще, я о пикселях давно забыл, но когда увидел Нокс... обидно... могло быть и получше.

Приколись > В пнях валяются деньги, любого NPC можно укокошить - весело!



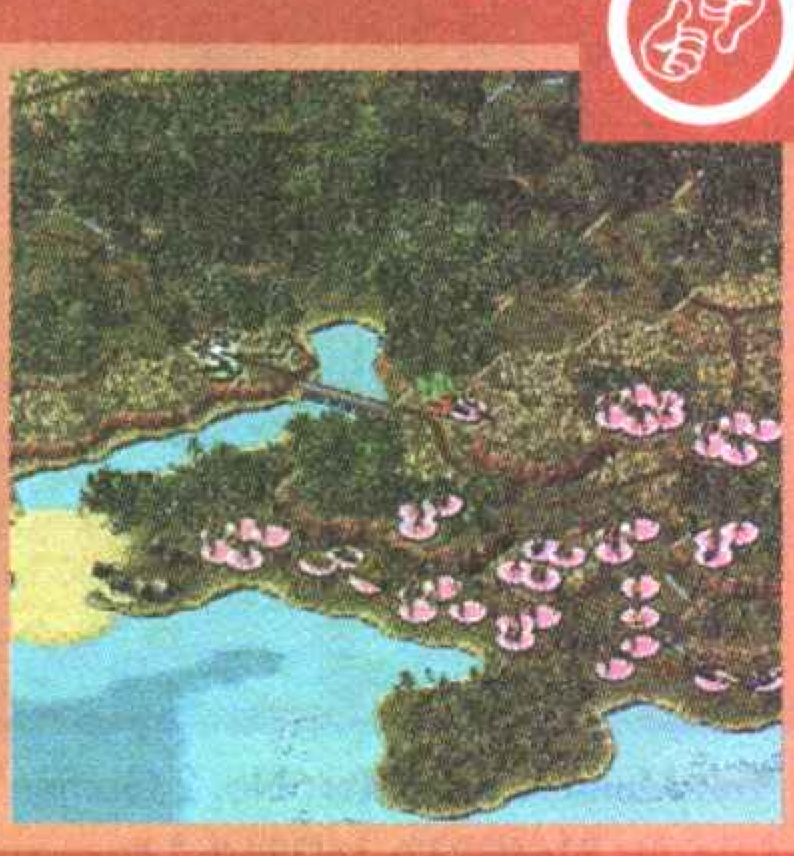
7,9 Дождались! **Закрываешь глаза на графику и непредвиденные тормоза - играй.**

"Сакс - это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." - Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Rising Sun

ВЕРДИКТ



Что: Wargame * **Кто:** Talonsoft * **На кого:** East Front * **Сколько:** P166(P233), 32Mb * **Вмногером:** В любых возможных формах * **Объем:** 1 CD

В основе > "Когда отвратительные бивисы с батхедами заполонили всю округу, когда уже некому заботиться о моральном облике молодежи, остается лишь один способ спасти наше будущее...". Хе-хе, кукурузина, ты, типа, прав! Типа, будем смотреть South Park, хе-хе. Там много телок, телок с крутыми буферами... А теперь серьезно.

Как играть > Новичку все воргеймы кажутся на одно лицо. Ему достаточно сказать: "там солдатики по очереди ходят по шестиугольным клеткам", и он сразу потеряет всяческий интерес к игре. Бывалым игрокам объяснять, что такое "хороший wargame от Talonsoft", не надо, они и так все знают. А поэтому вопрос "как играть" оставим без ответа.

Rulezzz > По сравнению с East Front, значительно улучшился тактический движок. Теперь ночные битвы – обыденная вещь. И параметры юнитов, передвигающихся и атакующих в ночи, подсчитываются совершенно иным способом, нежели при свете дня. Исход битвы между двумя юнитами зависит не только от их показателей, но еще и от свойств местности, на которой они окопались, и даже от погодных условий. В игре присутствует множество реальной боевой техники того времени, причем сражения идет по всем фронтам (и в небе, и на земле).

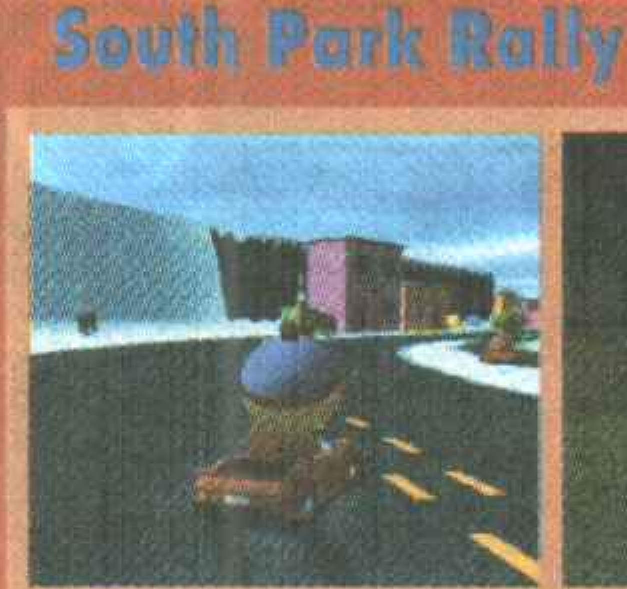
Sux > Для настоящего поклонника воргеймов неприглядная графика – это скорее достоинство (меньше отвлекает), нежели недостаток. Но для всех остальных геймеров графическое оформление игры имеет большое значение. Потому и пинаю. Это раз. Далее. Нету режима максимального увеличения, позволяющего посмотреть на битвы вблизи. Юниты противника не отличаются особым интеллектом, хотя иногда и могут составить конкуренцию даже опытному игроку.

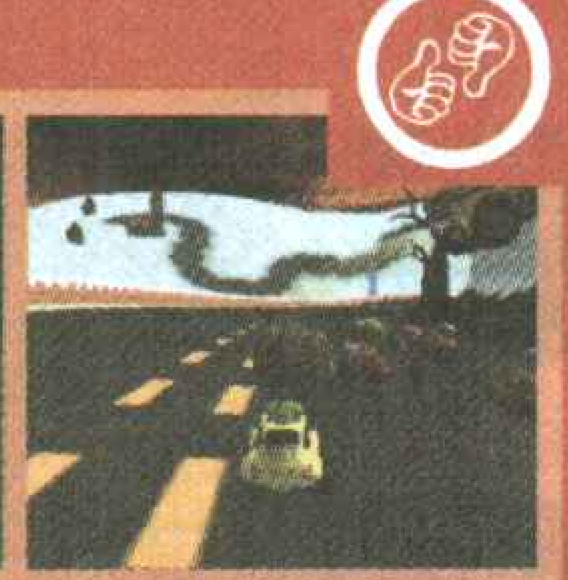
Приколись > У японцев встречаются войска-камикадзе, так что не пугайся особо, услышав в ночи гортанное "Банзаааай!". В игре, помимо основных кампаний, есть множество дополнительных карт. И, естественно, присутствует поддержка PBEM для особо... гм... экстравагантных персон.

8,7 Дождались! **Те, кто ждал – да, определенно.**

South Park Rally

ВЕРДИКТ





Что: Мини-ралли * **Кто:** Tantalus Interactive / Acclaim * **На кого:** Детские гонки
Сколько: P233(PII-350), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Можно, если нужно * **Объем:** 1 CD

В основе > "Когда отвратительные бивисы с батхедами заполонили всю округу, когда уже некому заботиться о моральном облике молодежи, остается лишь один способ спасти наше будущее...". Хе-хе, кукурузина, ты, типа, прав! Типа, будем смотреть South Park, хе-хе. Там много телок, телок с крутыми буферами... А теперь серьезно.

Как играть > Аркадные гонки, сделанные по образу и подобию и с участием главных героев известного (американцам, а не нам) развлекательного шоу South Park.

Rulez > Юмор – американский, туповатый, но зато в изобилии. Оригинальные режимы игры, например, в День Святого Валентина надо колесить по дорогам и отстреливать противника из лука Амура. А в день благодарения лишь тот станет победителем, кто первым соберет 20 жареных индюшек.

Suxx > Графика угловатая, юмор дубовый... И... как бы помягче... не понимаю я американцев с их "комичными" персонажами.

Приколись > Поклонникам South Park (ежели таковые найдутся) здесь полное раздолье. Кругом сплошь знакомые и до боли тупые лица Бабушки, Шефа, Венди. Любого героя можно запихнуть машину и возить его, возить... возить... пока коньки не отбросит.

4,0 Дождались! **Круто, круто, Бивис. Он сказал "ананас"...**

Start-Up

ВЕРДИКТ



Что: Экономический симулятор * **Кто:** Monte-Cristo Multimedia * **На кого:** Detroit
Сколько: P2-266(3-999)|16(64)|3Dуск.
Вмногером: По сети. И по модему, кстати, тоже * **Объем:** 1 CD

В основе > Попытка сделать предельно простой экономический симулятор. Симулятор, где неважно уже чем именно торгует твоя фирма, кто это делает и как на это смотрят твои конкуренты, а есть лишь один показатель успешного роста: деньги.

Как играть > Предположим, на рынке случился кризис то ли сотовых телефонов, то ли компьютеров, то ли надувных розовых слонов. И тут как нельзя кстати – ваша фирма, у которой 100-летний опыт слоностроения, слаженный тщательно подобранный коллектив и четкое желание набить карманы. О как. Ну играем.

Rulez > Все просто до безобразия. Сначала выбираем тип производимого товара (можно даже собрать свой собственный из предложенных деталей), даем задание научному отделу, а потом выкидываем продукцию на рынок. Еще можно анализировать графики спроса и предложения и что-то из них для себя выносить. Хотя сами разработчики, по ходу дела, вынесли их этих графиков лишь одно: если кривая спроса больше кривой предложения – это круто!

Suxx > Простота хуже воровства. Игра быстро надоедает. Графика на уровне средней паршивости.

Приколись > Зато можно пообщаться со своими работником тэт-а-тэт. У каждого даже есть минимальный набор характеристик и фотка. RPG, точно RPG!

4,2 Дождались! **Не-а. Кому нужно такое счастье, розовое и лопоухое?**

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

The Sims






Что: Симулятор жизни * **Кто:** Maxis / Electronic Arts * **На кого:** Увы, игра оригинальна * **Сколько:** P233(PII-300), 32(64)Mb * **Вмногером:** Модем, сеть, И-нет, на одном компе **Объем:** 2 CD

В основе > Управляешь созданной тобою же семьей в построенном тобою же домике. Устраиваешь их на работу, покупаешь мебель, обживаешь обстановочку, повышаешь уровень жизни. Если углубиться: следишь за параметрами каждого чада своего и держишь их на наиболее высоком уровне. Есть скиллы, их можно и нужно поднимать с помощью определенной мебели (!). Цели игра не имеет, впрочем, как и все Sim Что-то.

Как играть > Вид, как водится, сверху. Нужно покупать предметы быта на заработанные твоими подопечными деньги. Можно достроить домик руками наиболее опытного в области Mechanical жителя. Мебель тоже с параметрами; купил телевизор – у народа повышается Fun и Social. Покупаешь уютный, простите, туалет – помимо удовлетворения естественных потребностей, повышается Comfort. Хорошая ванна гарантирует высокий Hygienic. Холодильник последней модели удовлетворяет Hunger по полной программе. Плюс вещи, поднимающие скиллы.

Rulezz > Авторам практически удалось создать иллюзию мира, живущего своей жизнью. Семьей из двух человек управлять – одно удовольствие. Любимая жена тренирует Cooking и готовит еду любимому мужу, прозябающему на высокооплачиваемой работе. А вечером оба сидят и играют в шахматы, повышая Logic. Логичность вселенной поражает... Но, надо признать, ляпы здесь тоже встречаются.

Suxx > Сколько раз повторять: у нас на дворе Y2K, четвертое поколение видеоускорителей вовсю рвется к релизу... а здесь – на модели человечков смотреть без слез невозможно. Про тормоза жизни четырех членов семьи и говорить не стоит... Отсутствие цели игры – опять же, старая и не очень положительная фишка Maxis.

Приколись > Есть несколько скиллов (Cooking, Logic, Mechanical и т.д.), которые можно, а в зависимости от места работы – даже нужно развивать. И хоть они не сильно влияют на игровой процесс, но определенно добавляют некоторую "изюминку".



9,2 Дождались! **Конечно. Уилл Райт веников не вяжет. Что в очередной раз доказали The Sims.**

ВЕРДИКТ

TA Kingdoms: The Iron Plague

Что: RTS * **Кто:** Cavedog / GT Interactive * **На кого:** TA Kingdoms
Сколько: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: По модему, по сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Адд-оны и дополнительные уровни, в изобилии штампуемые разработчиками на основе любого мало-мальски популярного хита, уже стали обыденной вещью, и даже заядлые критики с этим смирились. Но, похоже, The Iron Plague – это больше, чем рядовой адд-он. Это лебединая песнь талантливой команды Cavedog и это просто хорошая игра.

Как играть > Стратегия в реальном времени – со всеми сопутствующими (много юнитов, много рас, много технологий – все, чего только пожелает душа стратега).

Rulezz > Авторам практически удалось создать иллюзию мира, живущего своей жизнью. Семьей из двух человек управлять – одно удовольствие. Любимая жена тренирует Cooking и готовит еду любимому мужу, прозябающему на высокооплачиваемой работе. А вечером оба сидят и играют в шахматы, повышая Logic. Логичность вселенной поражает... Но, надо признать, ляпы здесь тоже встречаются.

Suxx > Сколько раз повторять: у нас на дворе Y2K, четвертое поколение видеоускорителей вовсю рвется к релизу... а здесь – на модели человечков смотреть без слез невозможно. Про тормоза жизни четырех членов семьи и говорить не стоит... Отсутствие цели игры – опять же, старая и не очень положительная фишка Maxis.

Приколись > Есть несколько скиллов (Cooking, Logic, Mechanical и т.д.), которые можно, а в зависимости от места работы – даже нужно развивать. И хоть они не сильно влияют на игровой процесс, но определенно добавляют некоторую "изюминку".

7,5 Дождались! **Ждали явно не этого, но на безрыбье и... Искренне жаль Cavedog...**

Альтернативное мнение Absolute Games (www.ag.ru)

Final Fantasy VIII	8.0
Formula One 99	3.0
Interstate'82	9.0
Jetboat Superchamps	6.0
Phoenix	8.0
Sid Meier's Antietam!	8.0
Speed Demons	6.0
Supreme Snowboarding	8.0
Urban Chaos	8.5
Airport Inc	7.0
Beetle Crazy Cup	7.5
Hazard	2.5
Killer Tank	7.5
Matchbox Caterpillar Construction Zone	2.0
Miniverse	6.5
The Sims	8.5
Start-Up	5.0
Stephen King's F13	3.0

Ярлыки развешивали: Дениска Киселев (Start-Up, Hidden & Dangerous: Devil's Bridge, TA Kingdoms: The Iron Plague), Святослав Торик (Nox, The Sims), Николай Корнеев (Beetle Crazy Cup, Miniverse, Mobil 1 Rally, Rising Sun, South Park Rally), Ян Масарский (Demise: Rise of the Ku'tan)

Shadow Dweller

Shadow.Dweller@0.f148.5030.z2.fidonet.org

Творец миров

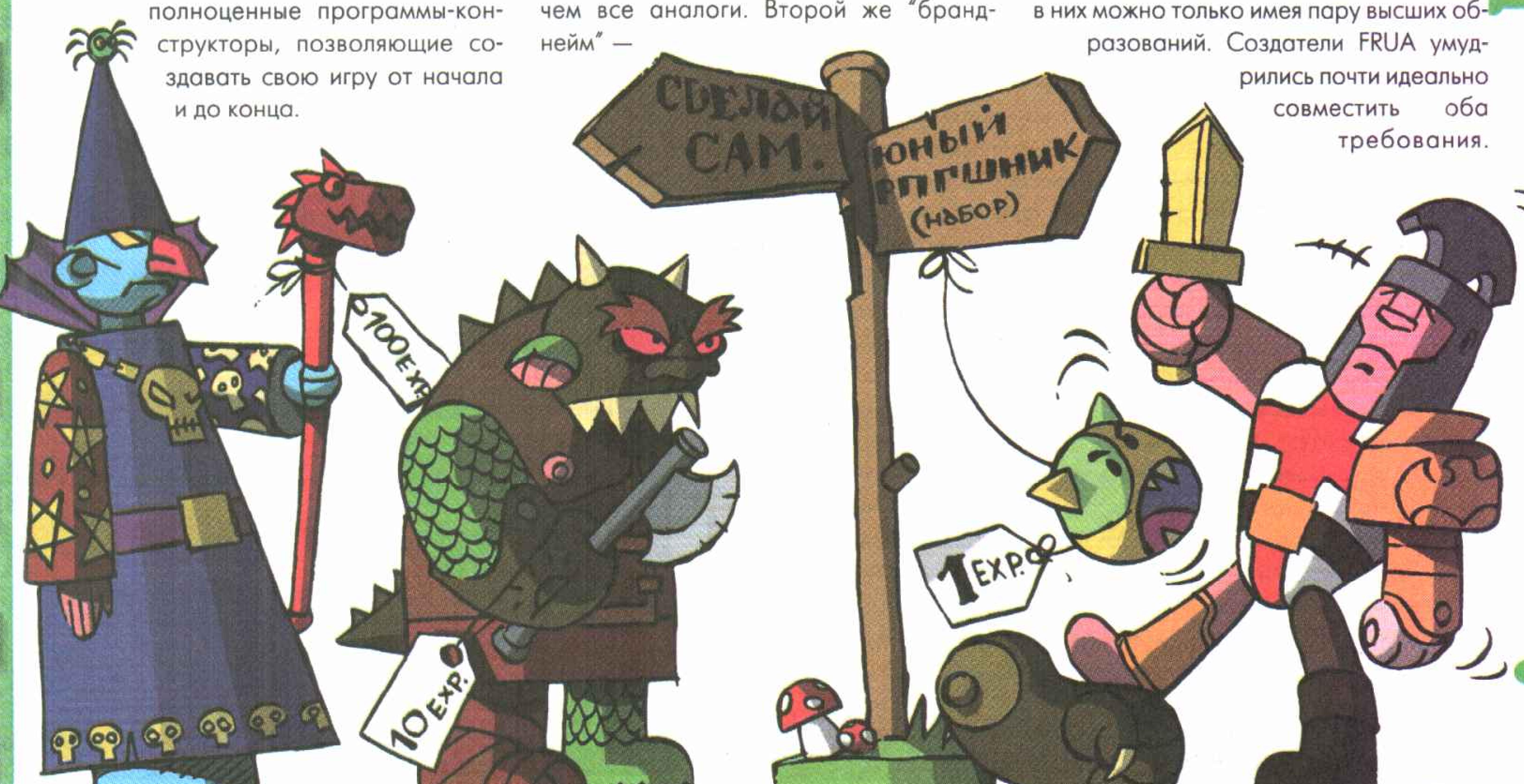
Сегодня я хотел бы поговорить о явлении, незаслуженно малоизвестном среди большинства геймеров как в России, так и за рубежом. А именно — об РПГ-конструкторах и их поклонниках. Вернее, о самом лучшем, по моему нескромному мнению, РПГ-конструкторе.

Сейчас редакторы для своих игр не выпускают разве что ленивые. Уж не помню, когда я в последний раз видел стратегию без редактора карт, а про бесчисленные адд-оны и юзерские новые уровни к шутерам и говорить не приходится. В других жанрах, однако, у геймеров особых просторов для самореализации нет. Да и зачем, собственно, какой бы то ни было редактор к квесту, например? Но с редакторами для РПГ история особая. Жанр этот навороченный, слегка эклектичный, поэтому деланием одной карты или уровня здесь не обойтись — РПГ без сюжета и громадного мира никогда не будет РПГ. С другой стороны, в нем нет дискретности квестов, поэтому простор для фантазии игрока вельми велик. Наконец, мало кто может сравниться с ролевиками по количеству претензий к любимому жанру и по степени неудовлетворенности его нынешними представителями . "Это я тебе, голуба, говорю как краевед" (с). Поэтому о каких-либо "редакторах уровней" здесь говорить не приходится — поклонникам РПГ нужны полноценные программы-конструкторы, позволяющие создавать свою игру от начала и до конца.

Конструкторов таких немало, а в ближайшее время будет еще больше — мода на них, особенно на shareware-сцене, весьма велика. Однако большинство уже имеющихся практически не пользуются популярностью. В них мало кто играет, и еще меньше людей делают для них игры-модули. За единственным исключением. Это исключение называется **Forgotten Realms: Unlimited Adventures** (или просто **FRUA**, **UA**) и является бесспорным чемпионом сцены РПГ-конструкторов вот уже 7 лет. Обычно сложно выделить четкие причины того, что пользователям нравится или не нравится та или иная игра. Но непроходящая со временем популярность FRUA, я думаю, основана на трех заметных свойствах.

Первое из них — это "магия имени". В данном случае — двух имен, двух "бранднеймов". Эти браднеймы — **AD&D** и **Goldbox series**. Безотносительно достоинств и недостатков системы правил AD&D и ее компьютерных реализаций (где вторых много больше, чем первых), эта аббревиатура оказывает прямо-таки волшебный эффект почти на всех, кто знаком с РПГ непонаслышке. РПГ по AD&D якобы должна быть на порядок лучше такой же с другой системой правил. Сам грешен, при всей своей нелюбви к оной системе. FRUA сделана по AD&D — и этим уже вызывает много больше внимания, чем все аналоги. Второй же "бранднейм" — это бальзам на сердце любого РПГшника-ветерана, вызывающий сладкое чувство ностальгии. Сколько бы злопыхатели не обвиняли SSI в выжимании из несчастного энжина "голдбоксов" аморально высокого КПД (вполне заслуженно — вряд ли есть другой движок, на котором делалось 13 игр, включая онлайновую), эти игры давно имеют культовый статус и на FRUA он вполне распространяется.

Вторая причина успеха FRUA — удачный баланс ценностей. Перед любым игровым конструктором стоят две цели, практически исключающие друг друга. Первая из них — конструктор должен быть максимально простым в употреблении, чтобы любой пользователь имел возможность сделать на нем свою игру. Вторая — этот же конструктор должен предоставлять максимальное количество возможностей и быть для самого требовательного дизайнера-любителя средством для реализации его самых зверских фантазий. Большинство конструкторов — например, **Bard's Tale Construction Kit** или **Blades of Exile** (***www.spidweb.com***) — шли по первому пути, и пресловутый "любой пользователь" быстро понимал, что ничего, кроме расстановки стен и сражений, ему делать не позволено. Другие — как **Runesword** (***www.runesword.com***) — старались предельно расширить возможности дизайнера, в результате разобраться в них можно только имея пару высших образований. Создатели FRUA умудрились почти идеально совместить оба требования.



Илл. Данилы Кузьмичева.

Конечно, разобраться в этой штуковине посложнее, чем комп включить, но за вечер обучиться вполне можно. С другой стороны, хотя возможности FRUA далеко не безграничны но по сравнению с большинством аналогов весьма широки, а для такой простоты в освоении — совершенно удивительны.

Наконец, третья причина — особенности движка. Того самого движка голдбоксов, над которым SSI столько раз говорили "ну, Васенька, ну еще капельку!". Ни одна другая РПГ не имеет такого количества различных режимов, позволяющих делать игры разных стилей. В большинстве тайловых конструкторов с видом сверху, типа уже упомянутого Blades of Exile, и вовсе невозможно сделать модуль, не являющийся во всех отношениях адд-оном к игре-прототипу конструктора. Но движок голдбоксов содержит похождения с видом из глаз и по карте, битвы "от третьего лица" в подземельях и на природе, большие и маленькие иллюстрации и крупное текстовое окно для разговоров и интерлюдий... Такое обилие средств для самовыражения позволяет делать РПГ любых стилей, от тупого dungeon crawl-мочилова типа **EOB** и первых **Wizardry** до навороченных character-based RPG с сотнями экранов текстовых интерлюдий и разговоров. Были даже попытки сделать модули других жанров — например, адвентюры и стратегии. Такая гибкость, несомненно, привлекает большое количество и дизайнеров, и игроков.

Итак, началось все это в 1993 году. Выжав предпоследние капли из движка голдбоксов в виде **Treasures of the Savage Frontier** и **The Dark Queen of Krynn** и приготовившись перейти на более современные технологии, SSI дожала-таки и до последней, сделав на основе **DQK** конструктор с примитивным готовым модулем **Heirs of the Skull Crag**. Поколение AD&Dшников и goldbox-фэнов, конечно, приняло его "на ура" и взялось за работу. В скором времени они получили свою "зону" на America Online, которая на долгие годы стала центром FRUA-активности. Сначала стали появляться многочисленные модули, которые сейчас принято называть "ванильными" — они не содержали ни хаков, ни импортированной графики, но только то, что было в самой FRUA. Конечно, было много отстоя, но время и реакция аудитории быстро отфильтровали зерна от плевел. Потом стала появляться новая FRUA-графика — сначала это были отсканированные иллюстрации, потом на сцене появилось несколько очень талантливых художников, рисующих великолепные "cpics" (изображения монстров и персонажей в битвах). Наконец, когда многочисленные ограничения FRUA стали всем очевидны, за дело взялись хакеры и программисты. Сейчас невозможно представить, как выглядела бы FRUA-сцена без их усилий, и именно благодаря им этот конструктор с честью прошел испытание временем, приобрел еще большую популярность и обошел даже позднейших конкурентов.

Что же представляет собой FRUA-сцена сейчас? Это по-прежнему "зона" на AOL (хотя центр активности, к счастью, переместился в Интернет). Это основной мейл-лист *ua@onelist.com* и несколько вторичных мейл-листов (например, *shua@onelist.com* посвящен разработке хаков, графики и модулей для научно-фантастического сеттинга на основе FRUA). Это web-ring, среди сайтов которого следует особо отметить страницу одного из лучших художников и программистов на FRUA-сцене, **Дэна Отери** (*members.aol.com/Autery*). Это ftp-сайт, предназначенный для централизованного хранения всех FRUA-материалов (до недавнего времени этим сайтом была так называемая "Giga" в Австрии — *ftp://eris.giga.or.at/pub/ua* — но сейчас там проблемы, поэтому сцена пользуется "зеркалом" на *http://www.readynet.net/frua/*), где хранится около 500 мегабайт модулей (всего их несколько сотен; здесь лежит каталог: *http://www.cs.pdx.edu/~jrand/ua/list/*), утилит и графики для FRUA. Это электронный ньюслеттер UANL (*http://members.xoom.com/uaweb/nl/index.htm*), 24 выпуск которого недавно вышел или вот-вот выйдет. Наконец, это просто большой коллектив очень талантливых и интересных людей.

А где же брать саму FRUA, уже спрашивают некоторые с горящими глазами (могу же я надеяться :)? Увы. Вообще-то, ее надо покупать. Продукт это коммерческий и до сих пор находящийся в продаже, так что положить его на CD мы не имеем права.

Как я уже сказал, сегодня FRUA непредставима без хаков. Дизайнерам они позволяют многократно расширять возможности игры, делая "Бесконечные Приключения" действительно почти бесконечными, а игрокам их надо как-то устанавливать. Поэтому далее следует обзор наиболее интересных и полезных утилит для FRUA. Кстати, все они совершенно бесплатны. А как следствие, могут быть найдены на компакте "Мании", прилагаемом к этому номеру.

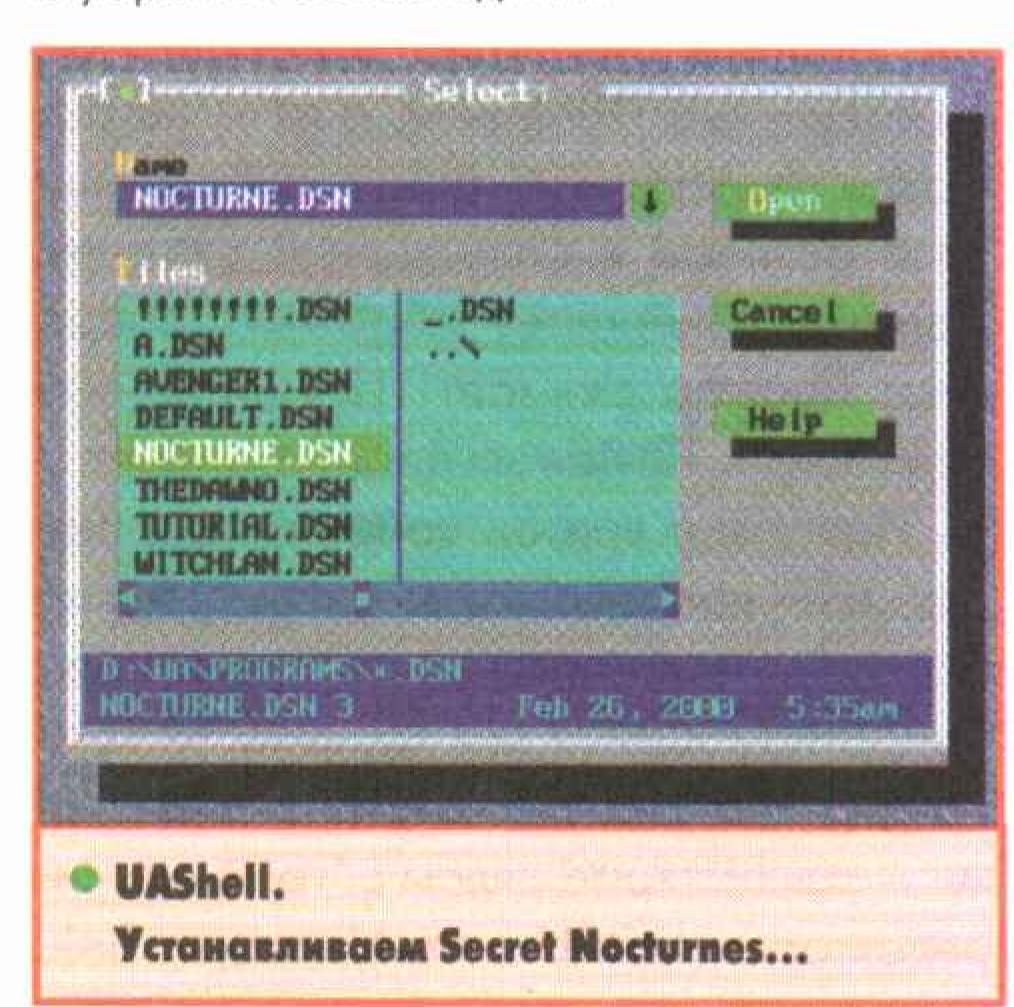
Самые важные программы

UAShell

members.aol.com/UAShell/

Автор — **Дэвид "Kavyid" Нотт** (*Kaviyd@aol.com*)

Если не вдаваться в подробности, хакинг FRUA заключается в изменении игровых файлов, которые изначально для изменения не предназначались, и их копировании на место стандартных. Как следствие, ранее хакнутые модули поставлялись с гигантскими bat-файлами для их установки и деинсталляции, а также не имели возможности производить изменения в главном исполнительном файле, ckit.exe (так как его дистрибуция запрещена). Все изменилось с появлением сначала **UATools**, а потом его более совершенной замены, **UAShell**. Это — самая необходимая утилита, обладание которой так же обязательно для игры, как и обладание самой FRUA. Вкратце, UAShell — это модульная программа, предназначенная для централизации всей работы по хакингу различных элементов FRUA, для установки хакнутых дизайнов и восстановления изначального состояния игры. UAShell постоянно дополняется и исправляется, последняя версия выпущена незадолго до Нового Года и имеет номер **8.42**. С помощью UAShell сколь угодно хакнутый модуль можно установить 3 нажатиями клавиш, а убрать и вовсе одним.



UAShell.
Устанавливаем Secret Nocturnes...

Помимо этого, UAShell содержит и полезный сервис, типа снятия паролей с модулей и копирования хаков из одного модуля в другой. Если тебе этого достаточно, бери "базовую" редакцию, для игроков. Если же ты считаешь себя талантливым сценаристом, тебе нужна "полная" редакция. Она содержит "файлы поддержки" практически для всех существующих в природе FRUA-утилит (эти файлы необходимы для запуска оных утилит из UAShell) и немалое количество программ, написанных самим Кавии-

дом, в частности, редактор игрового шрифта Fontedit и утилиты для увеличения количества комплектов стен, "задников" для сражений в подземельях (dungeon art) и на природе (wilderness art) и полов с потолками (backdrop). Но самое важное свойство UAShell и ее предшественника — возможность создавать и применять изменения в ckit.exe в форме патча **diff.tbl**.



Secret Nocturnes.
Заглянем в тайны Аннализы...

Где взять:
http://members.aol.com/_ht_a/UAShell/files/uashellb.zip (basic)
http://members.aol.com/_ht_a/UAShell/files/uashellc.zip (complete)

TLBUtils

Автор — **Итамар Хавиви** (*itamar-h@internet-zahav.net*)

Очень полезный комплект универсальных программ для работы с TLB-файлами — графическим форматом, используемым во FRUA. Состоит из четырех утилит: **Tlbbreak** разбирает TLB-библиотеки на отдельные TLB-файлы, а их — на pcx-файлы графики и inf-файл с информацией о размере и размещении картинки; **Tlbmake** совершает обратную операцию; **Tlbcomp** сжимает TLB-файлы, если есть куда; и **Tlbview** их просматривает.

Наиболее важны, конечно, две первых. Хотя практически для всех TLB-файлов существуют специальные редакторы, импортирующие в них графику из готовых pcx-темплейтов, **TLBUtils** рядом с ними — как Notepad рядом с "графическим редактором HTML" типа Netscape Gold. Гораздо более трудоемко, но каковы возможности!



Avenger. Так будет выглядеть мой модуль. Если я его когда-нибудь закончу.

Редакторы

AlwaysEd, FramEdit, Cb_edit, TitlEdit

(*members.aol.com/Autery*)

Автор — **Дэн Отери** (*autery@aol.com*)

Эти четыре программы позволяют импортировать новую графику из готовых темплейтов в формате .PCX для интерфейса FRUA. Файл **always.tlb** в основном содержит курсоры, а также мелкие элементы интерфейса. Кроме того, именно в нем определяются первые 16 цветов палитры FRUA, которые не меняются никогда. **FramEdit** позволяет менять внешний вид самой игры — рамочку, окружающую окно с видом из глаз, компас и более мелкие элементы. **TitlEdit** — редактор для title.tlb, файла с шестью полноэкранными картинками, составляющими вступительный "ролик" FRUA. Наконец, **Cb_edit** — программа для импортирования новых боевых иконок в файл cbody.tlb, где находятся иконки для персонажей, управляемых игроками.



GPCP. Самый культовый модуль всех времен и народов.

Где взять:
http://members.aol.com/auteryd/FRUA/Utilities/always.zip
http://members.aol.com/auteryd/FRUA/Utilities/framedit.zip
http://members.aol.com/auteryd/FRUA/Utilities/cbedit.zip
http://members.aol.com/auteryd/FRUA/Utilities/titledit.zip

BackEdit, DungEdit, WallEdit, WildEdit

Автор — **Джеймс Блэйр** (*JGB4907@aol.com*)

Серия из четырех утилит предназначена для импортирования PCX-файлов основной игровой графики. Это битмапы стен (Wall), тайлы для "задников" сражений (Dung[eon], Wild[erness]) и так называемые "полопотолки" (Back[drops]). Эти программы лучше всего запускать из UAShell, так как пользоваться ими не так уж и просто. Помимо этого, у основной графики есть масса хитростей — с палитрами, с размерами стен, с расстановкой тайлов — так что нужно внимательно изучать документацию этих программ и результаты самостоятельных исследований на эту тему.

TextEdit, Str_Edit, RC_Edit

Автор — **Джеймс Блэйр**

Программы для редактирования ckit.exe. Первые две предназначены для редактирования текста; на примитивном уровне ими пользоваться несложно, но для выполнения более продвинутых операций — например, замены коротких записей более длинными — уже требуется немало повозиться. Широко распространена глючная версия **Str_Edit**, поэтому брать эту программу желательно только с главного ftp-сайта. А **RC_Edit** — довольно мощный редактор доступных в генераторе персонажей рас и классов.



Fury. Сюита в черно-белых тонах.

Где взять:
http://members.aol.com/jgb4907/UA_utilities/
Str_edit — это часть *textedit.zip*.

FRUA98

Автор — **Энтони Хьюз** (*axhughes@earthlink.net*)

Редактор предметов нового поколения, написанный под Windows'95. Очень легкий и понятный в употреблении, он однозначно рекомендуется большинству пользователей. Единственный недостаток — Windows по-прежнему стоит не у всех потенциальных FRUA-дизайнеров (а основной принцип FRUA-хакинга — "если у вас запускается FRUA, у вас запускаются и утилиты для нее"), и не у всех, у кого она стоит, ее приложения могут быть вызваны из DOS-окна (у меня, например, не могут), поэтому запускать FRUA98 из-под UAShell может далеко не каждый. Кроме того, для программы нужны библиотеки MS Visual Basic 5.

Где взять:
http://home.earthlink.net/%7Eaxhughes/frua98.zip
http://home.earthlink.net/%7Eaxhughes/links.html; упомянутая библиотека называется MSVBVM50.DLL

Разное

Image Show

(*members.aol.com/autery*)

Автор — **Дэн Отери** (*autery@aol.com*)

Эта программа представляет собой простенький, но весьма полезный вьюер графики под DOS. **Show** поддерживает более де-

сятка графических форматов, от банальных BMP и PCX до экзотики типа RAS и RLE, а также TLB-графику FRUA с анимацией и color-cycling'ом. Сервис включает настройку слайд-шоу и снятие экрана в pcx-файлы.

UA256

Один из самых необходимых инструментов в руках FRUA-художников. Основной функцией этой программы является сортировка палитры входящих PCX-файлов с очисткой первых 32 цветов (которые берутся из always.tlb и frame.tlb). К сожалению, программа работает только с "легальной" FRUA-графикой (т.е. большими и маленькими иллюстрациями, спрайтами и четырьмя разновидностями боевых иконок) и не может обрабатывать стены или backdrops, где смещение палитры особенно нужно. Несколько хинтов по созданию своей графики: надо уменьшать палитру будущих иллюстраций до 224, а не 256 цветов; не стоит пытаться использовать pcx выше 8-битных или разрешением больше 320x200; имеет смысл обрабатывать картинки только с четной шириной.

ArtCon

(*members.aol.com/autery*)

Автор — Дэн Отери (*autery@aol.com*)

FRUA была выпущена не только на PC, но и на Макинтошах. И хотя MacUA-сцена значительно уступает PC-шой (главным образом из-за небольшого количества хаков для этой платформы), небезынтересные модули есть и там. ArtCon является конвертором макинтошной FRUA-графики в формате CTL в PCшный TLB, что позволяет запускать нехакнутые MacUA-модули на PC. Для любителей маков, кажется, существует программа CTLSuite того же автора, которая действует ровно наоборот.

Ripxmi

Эта программа, конечно, написана не для FRUA, но иметь ее всякому дизайнеру полезно. FRUA, как и десятки других игр тех лет, использует музыку формата XMI (extended midi). Таким образом, вопрос использования в модулях новой музыки упирается в извлечение оной из ресурсов тех игр, из которых ее хочется взять.

Именно это и делает Ripxmi, сканируя xmi-содержащие файлы и доставая оттуда музыку с минимумом погрешностей (в отличие от аналога Xmiext).

Midpak/Digpak

Автор — THE Audio Solution

Продолжая тему FRUA-музыки: здесь мы имеем профессиональный пакет драйверов от самих создателей формата XMI. Мы, конечно, не программисты (и платить $500 за коммерческую лицензию не хотим), поэтому драйверы нам малоинтересны, зато очень интересна одна из входящих в пакет программ - Midiform, конвертор mid в xmi с возможностью делать составные xmi-файлы. Помимо ее, ценность представляет также Menu.exe — удобный браузер музыки форматов mid и xmi и звуковых эффектов форматов voc, snd, raw.

Vedit2/Jointvoc

Автор — Creative Technology

Еще одна пара программ, к FRUA не имеющих никакого отношения, однако для дизайна необходимых. Vedit2 является довольно мощным редактором voc-файлов старого образца, лет эдак восемь назад он входил в комплект каждого SoundBlaster, но сейчас его практически невозможно найти. Более новые программы тут не помогут, их voc'и от voc'ов FRUA отличаются, поэтому Vedit2 является единственным инструментом для изменения звуковых эффектов FRUA. Jointvoc же предназначен для объединения сэмплов в один файл спецэффектов (что Vedit2 тоже делает, но неудовлетворительным для FRUA образом).

Paint Shop Pro

(*www.jasc.com*)

Автор — JASC Software

Ни о какой необходимости, конечно, речь уже не идет, но так сложилось, что у большинства FRUA-художников этот шароварный графический редактор является программой выбора. Последние версии PSP мало в чем уступают Corel Draw или Adobe Photoshop, при этом они куда проще в освоении и жрут меньше ресурсов. К тому же, хотя для большинства из нас это не имеет никакого значения, но PSP гораздо дешевле и доступен в полностью функционирующих shareware editions с месячным ограничением пользования. А очень мощная для своего времени старая версия PSP3 даже этих ограничений не накладывает, и лично я предпочитаю работать именно с ней.

* * *

Пока все. В следующем номере тебя ждет обзор самых лучших модулей FRUA-сцены, а затем, возможно, руководство по овладению секретами FRUA-дизайна.

P.S.

http://www.crpg.orc.ru/links.htm;
http://www.vsevolod.ru/frua/;
www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/8101

На этих сайтах ты можешь найти еще несколько недурных ссылок по вопросам FRUA. Оч-чень рекомендую посетить!!

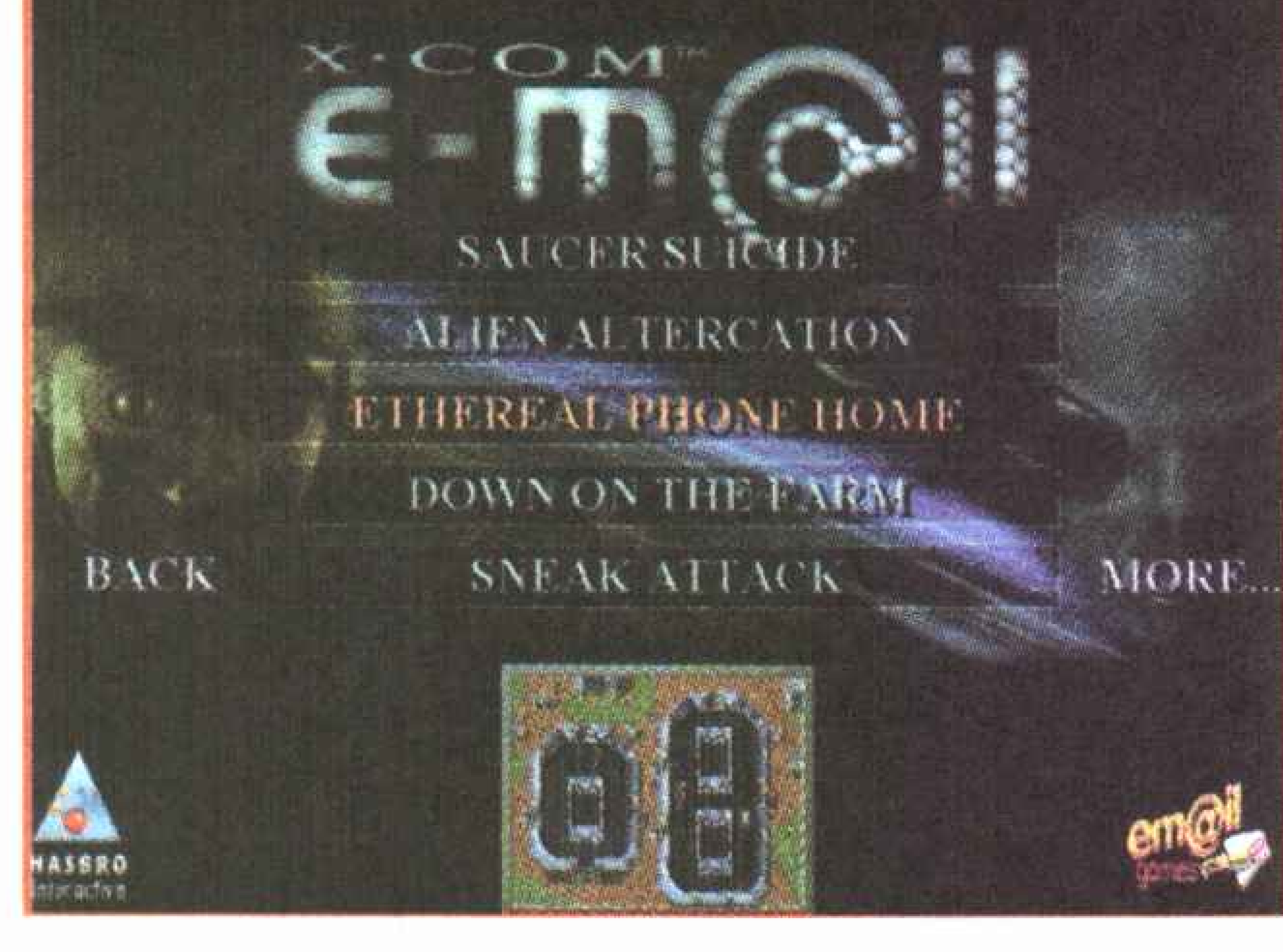
Если вдруг ты сможешь достать саму FRUA, то сходи заодно и на *ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/misc/fruav12.zip* — там патч, прокачивающий ее до версии 1.2.

Также можно покопаться со следующей ссылкой: *ftp://www.readynet.net/frua/frua/(pc/misc* или *pc/hack)*

Кроме того, на нашем диске ты сможешь найти многие из описанных программ, включая и UAShell от Дэвида Нотта.

В оформлении этой статьи, равно как и статьи "Приключения в онлайне" (№ 2 (29)), были использованы иллюстрации художника Френка Фразетты.

Мыльная опера Икс-Ком



Юрий Бушин
yurg@soc.pu.ru

С момента выхода Apocalypse прошло много времени, plasma gun пылится в шкафу, последнюю шкурку сектоида давно променял на пиво, остались только воспоминания о том, как это было... Но ребята в MicroProse все понимают, и потому сделали всем поклонникам игры скромный подарок, новую игру — E-Mail X-Com. Ты уже догадываешься из названия, о чем пойдет разговор?..

Больше нет AI и его стандартных, предсказуемых решений, есть только человек, воюющий за противника. Играть можно по электронной почте и за одной машиной (hotseat). Один игрок сражается за людей, второй играет за пришельцев.

Для игры по электронной почте необходимы два файла: первому игроку — сама игра, а второму — так называемая часть для second player. Начать игру может только первый игрок (и он же выберет, за кого будет играть), второй игрок вступает в игру только по получении письма с ходом от первого игрока. Вместе с первым ходом второй игрок получает письмо, в котором и указывается, где можно качнуть в И-нете необходимый клиент для игры.

Начав игру и сделав первый ход, нажимаешь кнопку "send turn" и заполняешь некоторые необходимые данные: имя, адрес электронной почты и адрес партнера. Можно к каждому ходу прикрепить и текстовое сообщение. И, что самое приятное, X-Com вполне понимает русские шрифты. :) И еще один важный момент. Если выходы в И-нет идут через proxy-сервер, нужно будет заполнить некоторую информацию о нем. Проверьте настройки браузера, там они указываются. Хотя в большинстве случаев игра сама определяет наличие proxy по настройкам браузера. Но проверка не помешает.

Изометрического вида больше нет, как и многоэтажности. Игра стала больше похожа на шахматы, очень сложные, где цена неверного хода — жизнь ваших бойцов. В полной версии игры предлагается большой набор миссий (около 50). Боевые действия разворачиваются на карте в пределах одного экрана (в окне или полноэкранном режиме).

Тактика теперь зависит только от игроков и ограничивается лишь возможностями юнита. Боец может передвигаться, стрелять и, если оружие позволяет, быть готовым к открытию защитного огня в случае нападения.

Если в старом X-Com мы сами обували/одевали наших орлов, то теперь юниты стали подобны шахматным фигурам — их снаряжение предопределено. Потеря Коммандера означает, что вы лишитесь бойца, вооруженного снайперской винтовкой. В шахматах это сравнимо только с потерей ферзя. Экипировка бойцов зависит от ранга (если играть за людей) и типа монстров (если играть за пришельцев). Так, полковники вооружены огнеметами, капитаны — гранатометами... Змеелюди — плазменными винтовками, мутанты — гелиевыми пушками. Приказы, выполняемые бойцами, весьма просты: можно перемещаться, стрелять и, перемещаясь, быть готовыми к открытию огня "на реакцию". На карте, расстреливая декоративные предметы, можно выбить и приятные бонусы. Тут есть даже аналог Quad Damage, шпионский спутник, открывающий карту на один ход. Бонусы (power up) бывают и отрицательными и делятся на бонусы для Чужих и людей.

Среди Чужих можно встретить старых знакомых — sectoids, muton, sectopod и ужасных chrysallid. Арсеналы противостоящих сторон в "мыльном" X-Com теперь строятся по иному принципу. Если раньше люди полностью переходили на технологии "братьев по разуму", то теперь у каждой стороны есть свое оружие, приблизительное по равное мощи и поражающему эффекту. Уникальные возможности "крупных" фигур и разные параметры (здоровье, единицы времени на ход) делают каждого бойца по-своему ценным и даже, можно сказать, уникальным.

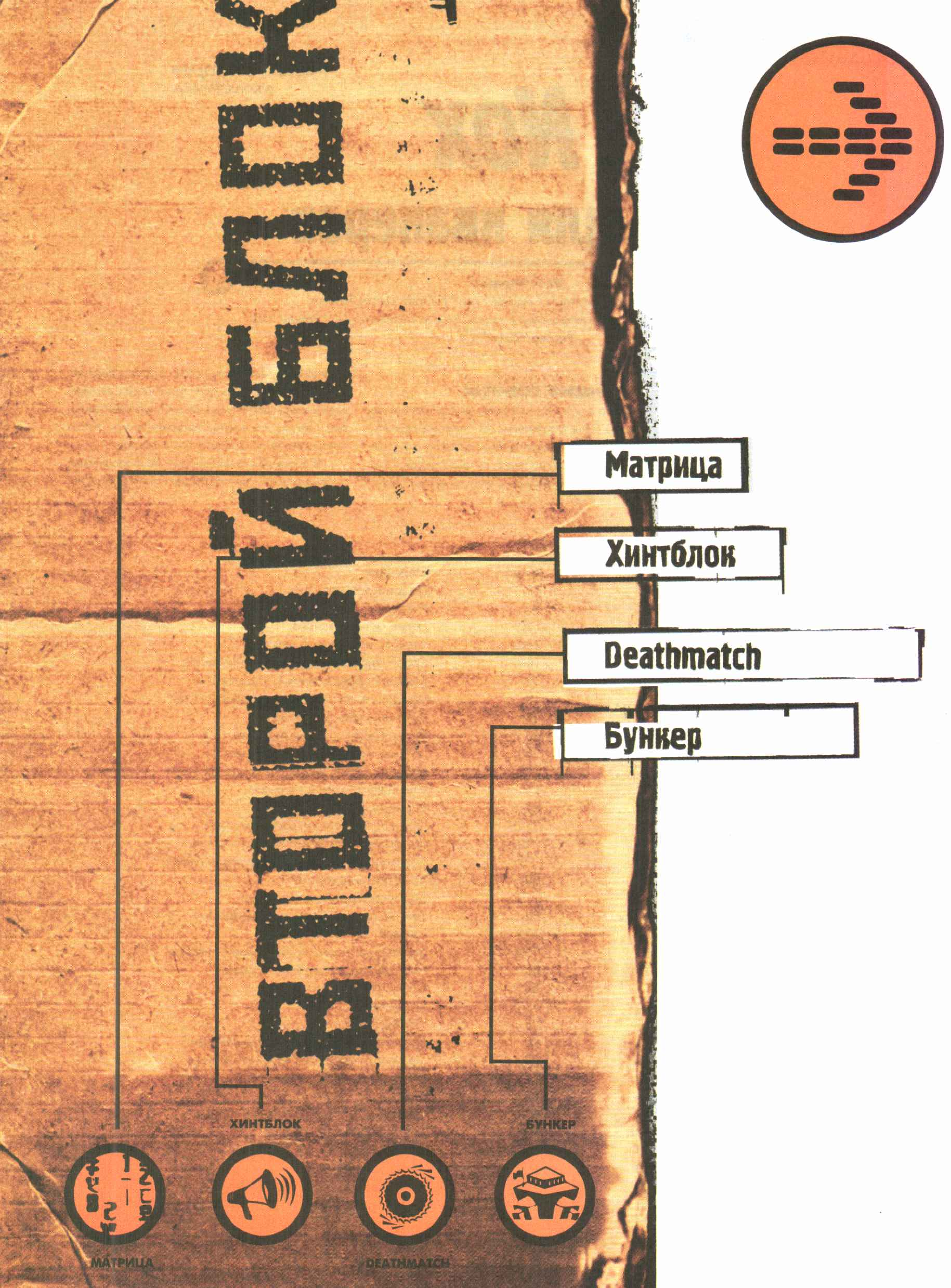
Если возникли трудности с поиском партнера по игре, то это не трудности. :) По E-Mail X-Com систематически проводятся международные чемпионаты. Зайди на ***www.xcomuniverse.telefragged.com/E-XCOMWeb/trivia.shtml***. На этом сайте можно зарегистрироваться и принять участие в чемпе. Предварительно, конечно, не помешает ознакомиться с правилами. Они довольно просты. Для каждого участника рассчитывается рейтинг, исходя из количества побед и поражений. На этом же сайте проводится постоянная викторина знатоков X-Com. Победитель викторины получает в качестве приза лицензионную версию E-Mail X-Com.

Глянь также ***www.ex-com.co.uk***. Очень советую посетить этот сайт и воспользоваться дополнительными утилитами. Тут можно найти редактор миссий и карт (EXDecompress), программу, контролирующую честность игры партнера (EXValidate). Утилита EXOffline позволяет сделать все ходы при отключенном Интернете и переслать их, как только связь установится. Для dial-up подключений это бесценный подарок! Сайт периодически обновляется и пополняется различными утилитами.





На demo-CD этого номера "Игромании" можно найти 30-дневную полностью играбельную демоверсию E-Mail X-Com и клиент для второго игрока. И все заинтересовавшиеся смогут найти массу интересного по игре на сайте "Вольный стрелок" по адресу ***www.ja.spb.ru.***



ВТОРОЙ БЛОК
Матрица
Хинтблок
Deathmatch
Бункер
ХИНТБЛОК
БУНКЕР
МАТРИЦА
DEATHMATCH



Кирилл Шитарев
onehroft@mail.ru

Nox

RPG для квакеров



R&S: Вердикт

Что: Diablo-клон * **Кто:** Westwood / Electronic Arts * **На кого:** Diablo, Revenant
Сколько: P200(PII-300), 32(64)Mb * **Вмногером:** Можн по сетке, модему и даже интернет * **Размер:** 2 CD
Рейтинг "Мании": 7.9

Вот коридоры Лабиринта вьются,
Они не здесь - и все ж они вернутся.
И пусть для двери найдены Ключи,
Чтобы в нее войти, ты постучи.
Ив Форвард, "Злодеи поневоле"

Общие советы

Всего в игре 33 главы-этапа: по одиннадцать для каждого героя. К сожалению, эти главы порой повторяют друг друга, так как проходят в одной и той же местности, с теми же врагами. Всем трем классам, к примеру, доведется побывать в обители нежити Field of Valor. Если отличия и есть, то они касаются расположения вещей (для мага в доме лежит книга с заклинанием, а конджурер в том же месте отыщет обычный посох). Однако, что приятно, концовки за всех героев разные, особенно красочная досталась магу.

Не забывай, что мир достаточно интерактивен, и пользуйся этим: двигай булыжники на плиты с ло-

Вызов существ

Имя	Размер	Мана	Жизнь	Описание
Bat	Маленький	15	35	Простая летучая мышь
Black Bear	Средний	60	90	Медведь
Grizzly Bear	Средний	60	120	Более сильный мишка
Beholder	Большой	60	250	Атакует желтой молнией
Plant	Большой	30	100	Кровожадное растение, стоит на месте
Ember Demon	Средний	60	30	Кидаются файрболлами, взрываются
Gargoyle	Средний	60	40	Меткие стрелки, хорошо уворачиваются
Ghost	Маленький	15	40	Удар на время парализует
Giant Leech	Маленький	30	60	Черная пиявка, живущая в воде
Stone Golem	Большой	85	280	Големы: медленные, но сильные
Mechanical Golem	Большой	85	280	Более быстрые, чем просто големы
Imp	Маленький	30	25	Синий демон, плюется огнем
Mechanical Flyer	Маленький	30	40	Стрелки
Mimic	Большой	85	300	Притворяется сундучком с деньгами
Ogre	Средний	60	120	Огромный людоед, но не очень силен
Ogre Lord	Средний	85	130	Более выносливые, кидаются шурикенами
Ogress	Средний	30	60	Вооружены топорами
Scorpion	Средний	60	110	Большой скорпион, отравляет
Shade	Средний	30	80	Темные призраки, трудно их заметить
Skeleton	Средний	30	190	Скелет
Skeleton Lord	Средний	60	100	Более защищены, чем обычные скелеты
Spider	Средний	30	80	Черный паук, способный отравить
Small Spider	Маленький	15	25	Слабый паучок
Cave Spider	Средний	30	60	Отравляет
Small Cave Spider	Маленький	15	25	Слабый паучок
Spitting Spider	Средний	30	70	Плюется паутиной, замедляющей героя
Troll	Средний	30	80	По смерти выпускает ядовитое облако
Urchin	Маленький	30	40	Карлик, кидается камнями
Wasp	Маленький	15	15	Оса, может отравить
Will'o'Wisp	Большой	60	50	Светящиеся комочки света, опасны
Wolf	Средний	30	40	Волки, быстрые и опасные
Black Wolf	Средний	30	75	Черные волки
White Wolf	Средний	30	60	Белые волки
Zombie	Средний	30	75	Неубиваемые, но их можно сжечь
Vile Zombie	Средний	60	150	Могут отравить





Название	Мана	Описание
Blink	10	Телепорт из битвы в более безопасное место
Burn (K)	10	Вспышка пламени
Charm Creature	10	Очаровать существо, чей *Beast Scroll* ты уже получил
Counterspell	20	Уничтожение всего колдовства вокруг героя
Cure Poison	30	Полное избавления от отравления
Fist of Vengeance (K)	60	Каменный суперкулак, с небольшим запозданием падающий сверху
Force of Nature (K)	60	Светло-зеленый шар уничтожает попавших под него врагов
Greater Heal	**	Пока ты стоишь на месте, твое здоровье восстанавливается за ману
Infravision	30	Инфравидение позволяет увидеть невидимок
Lesser Heal	30	Вылечивает приличное количество жизней
Light	10	Освещение местности
Meteor (K)	30	Огненный шар, падающий с неба
Moonglow	10	Освещение местности по курсору
Pixie Swarm	30	Эскорт из светлячков, которые сами атакуют любого врага
Poison	10	Отравление ближайшей к тебе твари
Protect from Fire	30	Временная защита от огня
Protect from Poison	30	Временная защита от яда
Protect from Shock	30	Временная защита от электричества
Slow	10	Замедление врага на более-менее длительное время
Stun	10	Ошеломление врага на пару мгновений
Tag	10	Глазок, прилепляется к врагу и отслеживает его перемещения по карте
Toxic Cloud (K)	60	Ядовитое облако: хороший радиус поражения, к тому же отравляет
Vampirism	20	Причиняя врагу урон, ты временно восстанавливаешь здоровье

вушками, чтобы обезвредить их, и толкай бочки с водой для тушения пламени.

В Nox применяется система честного отслеживания того, что может видеть герой и чего он никак не замечает из-за различных препятствий. Поэтому оглядывайся иногда по сторонам: так реально избежать подкрадывающихся со спины соперников.

Игра полностью линейна. В Revenant или в Diablo ты всегда мог вернуться немного назад, чтобы поохотиться на монстров и заработать экспу с деньгами. Тут все не так: пути назад практически никогда не бывает. Если ты не способен выложить несколько тысяч за очень-очень продвинутую вещицу или заклинание (ну, не удалось тебе найти тайник с миллиончиком золотых!), то ты это никогда не купишь. В будущем есть шанс, что немного повезет и сей предмет ты найдешь в сундуке, но сильно на это надеяться не стоит. Настоятельно советую магу покупать все продающиеся книги с заклинаниями, а конджурер вдобавок еще обязан искать в лавке *Beast Scroll* для очарования монстров.

Оставшиеся деньги потрать на ремонт – покупка абсолютно новых вещей обойдется дороже. При этом важно вовремя снимать вещи, которые вот-вот сломаются или полностью испортятся.

Любимое оружие у мага и конджурера – это посох: сначала простой, а потом посох *Staff of Oblivion*, независимо от того, в каком состоянии тот находится. Конджурер еще способен стрелять из лука, но только если враг на приличном расстоянии и ты знаешь, что между выстрелами достаточно большой промежуток. Последнее особо касается арбалета.

Выбирая класс, ты тем самым определяешь значения своей скорости, силы, маны и хитпойнтов. С последними двумя показателя все понятно, а вот сила влияет на уровень наносимых оружием повреждений, в то время как скорость определяет не только быстроту передвижения, но и атаки.

Потихоньку, с ростом уровней, эти показатели будут автоматически увеличиваться, но у всех классов по-разному. У мага по большей части будет расти только максимум маны, у конджурера – все характеристики одновременно, у воина – только сила, скорость и хитпойнты.

Чтобы герой бежал, надо отвести как можно дальше курсор. Если надо спокойно идти, то мышиный курсор должен быть рядом.

Бывают случаи, когда приходится разбираться с огромной толпой зомби, и все ради того, чтобы получить еще сотню-две золотых. Зомби на самом деле неслабые противники – через некоторое время после "простого" убийства они снова оживают и лезут в атаку. Единственный способ остановить эту нежить – сжечь ее! Воину потребуется огненный меч *Sword of Embers*, конджурер применит пламенное заклинание вроде *Burn*. Просто используй его на временно выведенном из строя зомби, и тот поджарится. Магу баловаться с *Burn* не нужно, его *Magic Missile* уже достаточно силен, чтобы испепелить умирающую нежить.



Еще секунда - и пишите письма.



Только в мире Nox в лесу встречаются лифты.


Отправка на финальную встречу.


Прочь, нежить!


Шарашу молнией приостановленного голема.

Города, деревни и замки в игровом мире достаточно заселены: туда-сюда ходит масса народу, от большинства из которых ты получишь одну-две фразы. Ну, конечно, желательно зайти в каждый дом, заглянуть в каждую комнату: ты очень удивишься, посчитав, сколько полезностей ты найдешь благодаря такому исследовательскому поведению. В городах воруй все, что плохо лежит. Никто из персонажей возражать не будет.

Пробуй продавать одну и ту же вещь разным торговцам: причем не обязательно, что за конкретный металлический щит ты получишь больше денег именно у оружейника.

Для мага не настолько важно качество надетых на нем вещей: если ему не удастся убить серьезного врага на расстоянии, то ему придется худо в любом случае. Конджуреры также обычно держатся на расстоянии, посылая вперед зверей и обрабатывая противника стрелами и дистанционными заклинаниями.

Самое забавное, что все недоступные герою вещи все равно будут встречаться в магазинах и выпадать из поверженных монстров. Тут уж ничего не поделаешь: чтобы посмотреть их в действии, надо будет попробовать другие классы.

Магия

Все заклинания появляются из книжек: купленных, найденных или полученных по ходу сюжетной линии. Это в одиночной игре; в мультиплеере тебе уже известна вся магия.

Обычно заклинания разделены на те, что доступны только магу или только конджуреру, однако есть и несколько общих, вроде *Lesser Heal*, *Slow*, *Blink*.

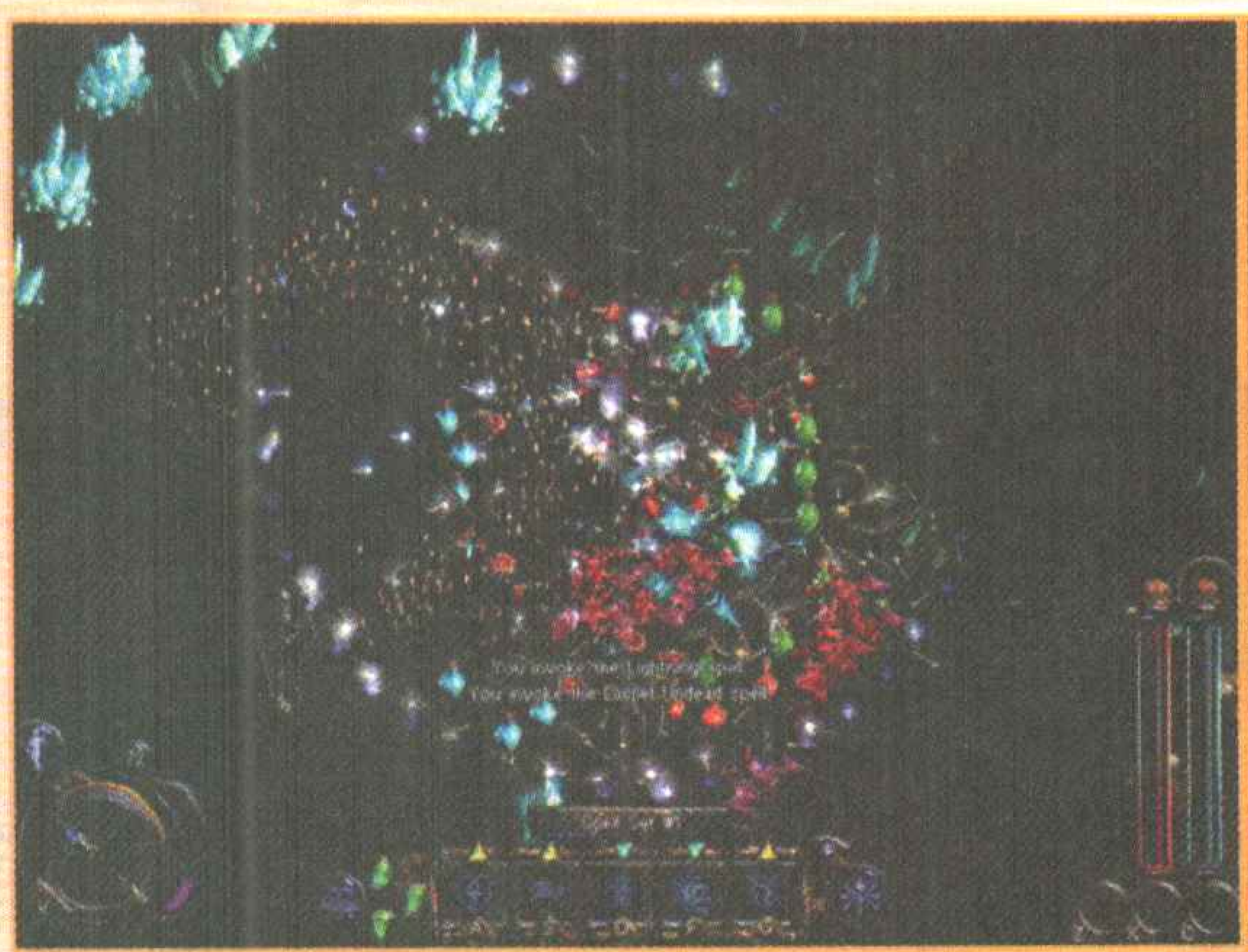
Колдовство, как правило, требует затрат маны, причем некоторое волшебство может использовать магическую энергию на протяжении всего времени действия. Молния (*Lightning*) длится до тех пор, пока ты не отожмешь ответственную за нее клавишу или у тебя не закончится мана. Чтобы это не произошло одновременно с действием молнии, пей синие пузырьки!


Люблю ба-а-альшие тусовки.

Мана также восстанавливается с помощью особых кристаллов со светящимися рунами. Просто подойди к ним поближе, и уровень маны резко пойдет вверх. Как правило, запас магической энергии в кристаллах ограничен, но они со временем перезаряжаются, после чего ими можно и нужно воспользоваться снова. Не обязательно ждать полной перезарядки (это 30 секунд!) – можно выкачать ту ману, что уже успела скопиться. Кстати, заклятие *Drain Mana* позволяет пользоваться кристаллами на расстоянии, и причем несколькими одновременно.

Сила, то есть уровень конкретного заклинания, напрямую зависит от количества прочитанных по нему книг. Например, огненный шар второго уровня летит быстрее и накрывает бОльшую площадь. А молния будет бить не только по одной цели, а сразу по нескольким. Как правило, все заклятия ограничены тремя уровнями.

Все самые важные заклятия, естественно, находятся в первом, активном "поясе". Второй же его ярус лучше всего забить чуть менее практичными в бою, но все же нужными заклятиями вроде защитного или действующего против определенного типа монстров.


Настоящую магическую битву описать почти невозможно, а рассмотреть - тем более.


Уворачиваясь от файрболла, не заботься о целостности деревьев.

Магия

Название	Мана	Описание
Anchor	10	Враги не могут некоторое время телепортироваться
Blink	10	Телепорт из битвы в более безопасное место
Burn (K)	10	Вспышка пламени
Channel Life	**	Создание маны из здоровья, пока герой стоит на месте
Confuse	10	На несколько мгновений противник теряет всякую ориентацию
Counterspell	20	Уничтожение всего колдовства вокруг героя
Death Ray	60	Рейлган в стиле Nox. Луч, требующий аккуратного прицеливания
Detonate Seen Traps	10	Активизация заклинаний в твоих ловушках
Dispel Undead	60	Вся нежить в радиусе получает большие повреждения
Drain Mana	0	Высасывание маны из всех источников
Earthquake	60	Во время "землетрясения" не двигайся, чтобы не получить урон
Energy Bolt	**	Шафт в стиле Nox. Луч-молния.
Fear	30	Враги убегают. Не действует на нежить
Fireball	30	Огненный шар, хоть силен, но требует точного прицеливания
Force Field	80	Маг получает половину от урона, плюс не умрет с одного супермощного одиночного удара
Fumble	60	Враг теряет надетые вещи
Haste	10	Ускорение
Inversion	10	Обращение атакующих заклятий врага против него самого
Invisibility	30	Невидимость, но шум от шагов и инфравидение могут ее рассеять
Invulnerability	60	Временная неуязвимость: при атаке мгновенно заканчивается
Lesser Heal	30	Вылечивает приличное количество жизней
Light	10	Освещение местности
Lightning	**	Молния, потихоньку убивающая оппонента
Lock	10	Временно запирает все двери и ворота для всех, кроме тебя
Mark Location	0	Создание маячка для телепортации
Magic Missile	15	Стандартное и удобное атакующее заклятие
Moonglow	10	Освещение местности по курсору
Obliteration	**	Перевод всей маны в убийственное заклятие, хорошо для ловушек.
Protect from Fire	30	Временная защита от огня
Protect from Poison	30	Временная защита от яда
Protect from Shock	30	Временная защита от электричества
Pull	10	Притягивание к себе предметов (бочки и т. п.)
Push	10	Отталкивание от себя объектов
Reflective Shield	30	Создание магического щита-отражателя колдовских атак. Не двигайся и поворачивайся куда надо.
Ring of Fire	60	Очистка окружающей местности кольцом огня. Не двигайся
Run	10	Все вокруг на время бегут, сами не знают куда
Shock	30	Ударить электричеством всех, кто к тебе прикоснется
Slow	10	Замедление врага на более-менее длительное время
Swap Location	10	Поменяться местами с ближайшим врагом
Tag	10	Глазок, прилепляется к врагу и отслеживает его перемещение по карте
Telekinesis	20	Движение вещей курсором; им же нажимаешь кнопки, до которых невозможно физически добраться
Teleport to Location	10	Телепортация к заранее установленному маячку
Teleport to Target (K)	20	Телепортация в нужную точку на экране
Trigger Trap	5	Активизация заклятий в ближайшей твоей ловушке
Wall	30	Магическая стена: уничтожимая, исчезает со смертью мага

Заклинания, которые требуют нацеливания (*Force of Nature* и *Death Ray*), лучше всего кидать в больших и неповоротливых тварей типа големов и бехолдеров. По маленьким и юрким уж очень велик шанс промахнуться – если, конечно, не замедлить их (*Slow*) или ошеломить (*Stun*).

Одним из наиболее удобных способов быстрого и точного убийства монстров и недружественных персонажей является комбинация *Stun* и мощного посоха. Полезно кружить вокруг врага петлями (периодически отклоняясь, чтобы подзарядиться у находящегося рядом кристалла) и вызывать колдовство, которое не требует нацеливания. У мага это *Magic Missile*, у конджурера – *Pixie Swarm*.

Воин

Играя в качестве воина, ты будешь частенько копить деньги на новую классно выглядящую броню или секиру, но как только ее приобретешь, то почти сразу окажется, что она будет портиться также быстро, как и все то, что у тебя было до этого. Это не Diablo, напоминаю, тут нельзя применить Town Portal и все починить. Придется таскать с собой массу полуиспорченного обмундирования, при этом в будущем окажется, что на все починки у тебя элементарно не будет хватать денег.

Береги бутылочки с лечением и постоянно имей запас продовольствия. Воину нельзя, как магу или конджуреру, просто найти ближайший кристалл маны и быстренько поправить здоровье! Именно поэтому играть за этого персонажа сложнее всего, потренируйся вначале за конджурера и мага.

Бойцу не так уж тяжело разделываться с управляемыми компьютером магами: достаточно увидеть такого противника и отбежать в соседнюю комнату, чтобы выманить его. Встань прямо перед дверью и,





как только колдун откроет ее, делай *Berserk*. Снова отбегай в другую комнату и повтори процедуру.

Если воин спокойно стоит на одном месте и держит в руках щит, то он способен отразить часть атакующих заклинаний обратно на колдуна.

У воина напрочь отсутствует мана, но зато есть пять уникальных способностей, не требующих никаких затрат и автоматически перезаряжающихся после каждого использования. Изображение уже использованного навыка будет затемнено до тех пор, пока снова не будет доступно.

Berserker Charge

Сокращенно – *Berserk*. Воин ускоряется в два раза и бежит на противника, налетая и причиняя несчастному двойной урон. Если во время действия этой способности ты пробежишь мимо (или враг успеет увернуться), то можешь врезаться в стену или колонну. В таком случае приготовься к уменьшению хитпойнтов и ошеломлению на пару секунд.



Сейчас исчезнет невидимость и начнется та-а-акая буча!

Warcry

Все противники в достаточно широком радиусе от бойца на несколько секунд ошеломлены и теряют ориентацию. Пока они находятся в таком непростом состоянии, воину желательно применить *Berserk* или *Harpoon*.

Harpoon

Воин кидает гарпун, цепляя любое существо и подтягивая к себе, чтобы порубить в ближнем бою. Хорошим ходом будет использование способности, чтобы протащить врага по участку лавы. Чтобы остановить вражеского бомбера в мультиплеере, тоже кинь в него гарпун, заранее ошеломив тварь с помощью *Warcry*.

Eye of the Wolf

Временное инфравидение, с помощью которого видны все невидимые существа и предметы: маги и ловушки соответственно. Ну, и темная местность становится заметно светлее.

Tread Lightly

Еще одно временное увеличение воинского искусства – позволяет ходить прямо по заминированной ловушками местности, не вызывая их взрыва. С помощью этой способности иногда удается незаметно подкрасться к врагам, которые не смотрят по сторонам.

Конджурер

Постоянно имей при себе, в режиме Escort, максимум соратников, способных обстреливать врагов на расстоянии. Это и *Urchins*, и *Ember Demons*. Есть еще режим – уничтожение-Banish, весьма полезный, если тебе надо быстро избавиться от соратника. Третий полезный режим поведения, Hunt, заставляет твоих подопечных бежать куда глаза глядят в поисках любых противников.

При использовании магии вроде *Meteor*, *Force of Nature*, *Fist of Vengeance* предварительно надо оглушить врага заклятием *Stun*. Обязательно держи наготове *Pixie Swarm*: он также нужен в мультиплеере для уничтожения бомберов.

Всегда держи под рукой лечение *Lesser Heal* и будь готовым применить его в любую секунду. Если окажешься рядом с кристаллом маны, то тогда уж включай *Greater Heal*. Полезно также суметь быстро применить *Blink*, если тебе начинают активно делать *Stun* или вот-вот подойдут вражеские бомберы.

Использовать защитную магию и вызывать поддержку лучше рядом с кристаллами маны, чтобы сразу восстановить затраченную магическую энергию.

Призывать бомберов лучше всего с набором *Stun/Fist of Vengeance*.

В мультиплеере не нужно пытаться приворожить



(*Charm*) несущегося на тебя бомбера конкурента – лучше просто ошеломить его и подстрелить из арбалета. Правда, есть одна хитрость... Если на одном игровом экране находятся ты, вражеский бомбер и конкурент-конджурер, то *Stun* подействует не на бомбера, а на соперника-героя!

Все существа различны по размеру, и чем они больше, тем меньше их можно водить с собой. Так, конджурер способен зачаровать и иметь в соратниках либо четверых маленьких существ, либо двух средних по росту, либо одного гиганта вроде голема.

Магия

(К) в названии означает, что заклинание воздействует на то место, где находится мышиный курсор.

** показывает, что чем дольше длится заклинание, тем больше потребляется маны. Как правило, это колдовство прерывается, если закончится мана, по колдуну нанесут удар или он тронется с места.

Маг

Всегда носи сапоги с заклинанием *Haste* или сам ускоряйся соответствующей магией. Замедляй серьезных и быстрых врагов *Slow*, он действует намного дольше простого *Stun*. Приостановленного противника уже бей молнией или заклинаниями, требующими прицеливания.

Перед тем как кидаться огненными шарами (*Fireball*), будь уве-





рен, что попадешь! Они, конечно, наносят неслабые повреждения, но, с другой стороны, очень уж сильно тратят ману.

Как только получишь заклинание *Force Field*, всегда имей его включенным. В скором будущем добавь еще *Shock*. С комбинацией этих двух заклятий ты будешь получать урон по 4-5 хитпойнтов, а противник – примерно 20-35!

Старайся всегда оставаться невидимым, но в этом состоянии всегда ходи (не бегай!) и не сталкивайся нос к носу с ищущими тебя противниками. Последние два-три уровня невидимому магу-шпиону удается справиться с испытаниями и монстрами легче, чем идущему напролом и уничтожающему все на своем пути.

Will'o'Wisp – серьезные противники, но они плохо переносят молнию. Когда твоя мана станет подходить к концу, примени *Drain Mana*, и ты восстановишь магическую энергию прямо из запасов врага!

Из ловушек, которые отличаются от бомберов неподвижностью и невидимостью, хороша комбинация *Slow, Confuse, Fumble*, если маг держит наготове свой посох с огненными шарами и убийственное заклинание вроде молнии. И то, и другое можно и обязательно нужно применять одновременно!

Только мультиплеер!

Маг может обложиться ловушками, а затем просто поменяться местами с первым человеком-врагом, проходящим мимо. Смерть этого несчастного почти гарантирована. Причем такую фишку реально применить и в одиночной игре против боссов-одиночек.

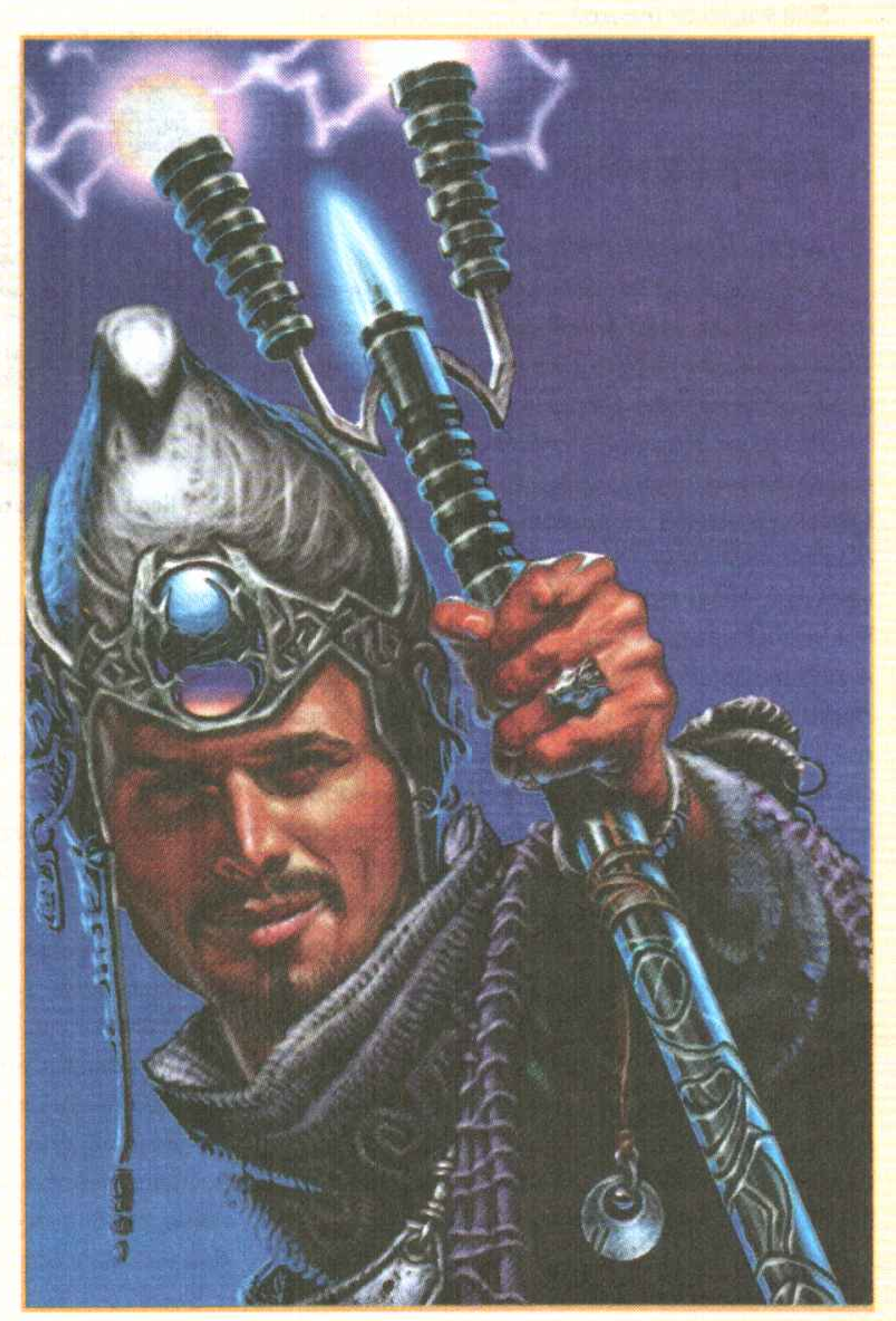
Невидимость – это не только одно из самых ценных заклинаний в одиночной игре, она отлично работает и в мультиплеере. Всегда оставляй немного маны на восстановление невидимости!

Для конджурера хорошо работает тактика создания бомберов со *Stun* и *Fist of Vengeance*. Найди только большой кристалл маны, встань у него и постоянно создавай все новые бомбы на ножках, сразу переводя их в Hunt режим.

Против такой тактики есть и контрприемы. Маг пользуется *Magic Missile* или включает Force Field, чтобы бомбер не мог убить его одним прикосновением. Есть вариант стать невидимым – так тебя тоже никто не заметит. Конджурер должен использовать магию *Pixie Swarm* (или послать вперед голема!), а воин – комбинацию *Warcry* (на время оглушить бомбера) и любое дистанционное оружие.

В мультиплеере махаться посохом магу не очень выгодно: лучше применить атакующее





заклинание. В одиночной игре посох, пока колдун еще не очень прокачан, иногда бывает полезен против животных и лучников противника.

Включи магом *Invulnerability*, зайди в лаву или какую-нибудь ловушку и поставь там отметку для телепорта. После чего сделай *Teleport to Location* на первого попавшегося персонажа-врага.

Если тебя бьют *Lightning* или *Energy Bolt*, то простым *Teleport to Target* ты от этих заклятий не увернешься. Спрятаться от молнии за кристаллами также не получится, надо находить более надежную преграду в виде стены.

Включи *Protection from Poison*, а затем *Toxic Cloud*! Очень помогает. Иногда можно подвинуть *Telekinesis* красные бочки с порохом прямо к двери и сразу взорвать их, как только в комнату кто-нибудь сунется.



Что такое хорошо и что такое X-Box

Совершенно удивительные факты в последнее время всплывают на поверхность. Факты эти повествуют о том, что Microsoft, создающая свою собственную приставку X-Box, будет полагаться на фирму Gigapixel. Оная компания будет заниматься графической подсистемой приставки. Причем на эту роль претендовали еще S3, nVidia и ATI. Удивительно, как это малоизвестная и недавно созданная фирма умудрилась обойти таких ветеранов — пусть на не таком уж и древнем рынке графических технологий. Вот еще забавный фактик: процевый камень будет собирать ни кто иной, как... American MicroDevices! Ну а проц — естественно, Athlon (какой именно — пока неизвестно). Менее значительными фишками являются нехилый жесткий диск, DVD-привод и — соло на барабане! — некая версия Windows! Больше багов потенциальным конкурентам PC!

Хакер-бизнесмен

Мда. Хакерствующей братии (к коей косвенно принадлежу и я ;) уже надоело переводить буржуйские деньги на подставные счета и пользовать генераторы кредиток. Нонче хакеры другие пошли, смышленые. Вот, например, взял один такой и, получив не совсем законным путем доступ на сайт одной западной компании, закинул туда... подставной пресс-релиз! Текстик гласил о слиянии этой фирмы с другой, того же профиля. Практически тут же цены на акции компании начали резко подниматься и, возможно, неизвестный взломщик уже сидит дома с пачкой зеленых и в ус не дует. Вот как надо работать, ребята!

ВыньДос-два-К

Ура. Можно прыгать от радости: официальный релиз Windows 2000 можно считать состоявшимся. Выпущено три варианта новой операционки: Windows 2000 Professional, Windows 2000 Server и Windows 2000 Advanced Server.

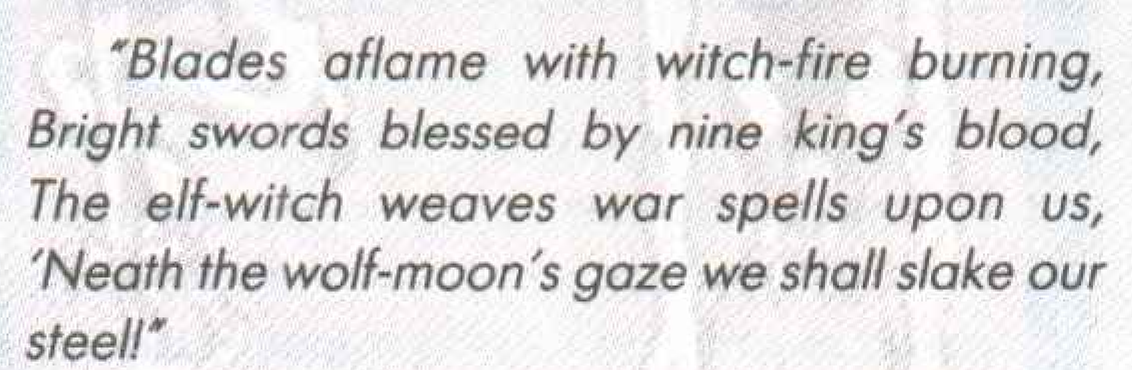
Святослав Торик
torick@zmail.ru

Подготовлено на основе новостей сайта TechNews (www.technews.ru).

Кирилл Шитарев
onehroft@mail.ru

Demise: Rise of the Ku'tan

Героические будни




R&S: Вердикт
Что: RPG * **Кто:** Artifact Entertainment * **На кого:** на себя
Сколько: P166(P200), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** TCP/IP, сын и святой дух * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 8.0

"Blades aflame with witch-fire burning, Bright swords blessed by nine king's blood, The elf-witch weaves war spells upon us, 'Neath the wolf-moon's gaze we shall slake our steel!"

Bal Sagoth

Управление

Вот самые важные клавиши, большую часть из которых надо знать назубок. Вначале будет чуть непривычно, но зато потом пойдет как на автомате.

F — атаковать мирного врага. Не торопись, вначале приготовься к сражению.

D — защищаться. Почти не применяется, но очень важно, если надо не убивать тварь, а попытаться ее зачаровать.

G — взять вещь с земли (попадаются редко). Обычно вещи лежат в сундуках.

J — согласиться принять в отряда компаньона-монстра. Его получит тот герой, который в эту секунду будет активен, то есть из глаз которого ты будешь смотреть на мир.

O — открыть сундук. Тут все понятно.

P — поднять тело погибшего героя из твоей команды.

Shift + P — включить паузу во время сражения. Очень важно, если есть два и больше персонажей, способных пользоваться магией или предметами, ее содержащими.

Shift + (1 — 0) — активизировать находящийся под соответствующим номером (**1 — 0**) магический предмет или заклинание из буфера. В нижнем правом углу есть десять ячеек, вот и перетаскивай в одну из них иконку конкретного колдовства. Теперь, нажимая **Shift +** номер ячейки (или двойной щелчок мышью), ты будешь применять это заклинание.

Tab — автокарта.

Alt + D — быстро перейти из города в подземелье.

Shift + щелчок мышкой на иконке банка — положить туда все деньги героев.

A — предложить присоединиться.


Гигант повержен, ресивим голду и экспу для левелапа (с).

Создание персонажа

Характеристики

Сила (*Strength*) серьезно влияет на количество наносимых оружием повреждений. Максимальная *Сила* достигается у расы *Giant*, именно поэтому они признаются лучшими бойцами подземелья.

Ловкость (*Dexterity*) серьезно помогает при вскрытии замков на заминированных сундуках. От нее же зависит то, насколько часто твои ребята будут наносить удары первыми, лишь потом подвергаясь контратаке со стороны выживших монстров. Как только начнутся встречи с монстрами, способными превращать персонажей в каменные статуи, *Ловкость* становиться самой важной характеристикой. Персонаж-вор с более высокой *Ловкостью* лучше препятствует краже вещей вражескими ворами, чем его более неуклюжий товарищ по профессии.

Интеллект и *Мудрость* (*Intelligence* и *Wisdom*) — влияют на силу произносимых героем заклинаний, увеличивая урон от боевой магии и восстанавливая большее количество жизней от целительной. Также каждая единичка в одной из этих двух характеристик не только прибавляет по одному очку в *Атаке* и *Защите*, но и увеличивает максимальный запас маны на 5 единиц.

Если обе характеристики развиты, то персонаж лучше вскрывает замки и видит ловушки в подземелье, а также более точно определяет тип встреченного монстра и свойства каждой новой вещи. При создании нового героя рекомендуется поставить его *Интеллект* и *Мудрость* на 10 (чтобы можно было читать тома (*Tomes*), повышающие характеристики), а если он маг, то и еще выше.

Выносливость (*Constitution*) определяет, насколько быстро и как хорошо твой подопечный справится с напастью вроде болезни, отравления, парализации и еще ряда неприятностей. Также, пока герой не достиг уровня опытности, после которого он получает только один или два хитпойнта (это примерно уровень тридцатый), высокая *Выносливость* позволяет увеличить количество хитпойнтов, прибавляющихся за каждый новый уровень.


Неожиданная встреча: черный дракон и зомби.

Харизма (*Charisma*) влияет на то, насколько часто монстры захотят добровольно присоединиться к отряду на правах компаньонов, как долго они в нем пробудут и как часто твари будут враждебно реагировать на появление отряда в их комнате. Чем выше *Харизма*, тем больше шанс, что часть монстров будет игнорировать персонажа и заниматься своими делами.

Раса

Да, задачка не из легких! Как назвать своего аватара, ты уже знаешь, а вот кем он будет по расе, элайнменту и профессии — тут, скорее всего, начнутся небольшие заминки даже у продвинутых геймеров. Вначале пройдемся по расам, по их слабым и сильным сторонам.



Человек (Human) растет в уровнях быстрее всех других и способен вступить в любую гильдию, то есть получить любую профессию. С другой стороны, люди не имеют ни одной врожденной сопротивляемости к хотя бы одному из типов атак. Придется постоянно применять защитную магию, причем очень-очень часто, что весьма муторно. Также люди живут меньше, чем другие расы. Сто лет — это не такой уж и большой срок, хотя если играть аккуратно (охотиться за *Potion of Youth* и поменьше умирать), то его хватит для прохождения. Если ты хочешь набрать для одного персонажа массу профессий и готов постоянно обкастовываться защитными заклятиями, то человек в качестве героя должен тебе подойти.



Крутой огр, крутые вещи.

Эльф (Elf) — прирожденный маг, так как способен достичь большего значения *Интеллекта* и *Мудрости*, чем представители других рас. Если ты хочешь иметь чистого мага в лице того же *Sorcerer*, то выбирай эльфа. Ко всему прочему почти не будешь иметь проблем с магами-оппонентами из-за высокой эльфийской сопротивляемости к "простой" магии.

Великан (Giant) — лучший чистый воин, но его также можно потренировать в профессии *Explorer*. Великаны достигают максимума *Силы* и имеют очень хороший набор видов сопротивляемости — по 50% почти ко всему и 25% к окаменению. Если тебе нужен *Warrior*, то возьми для этого именно великана. К сожалению, великаны могут принимать только нейтральный элайнмент. Если ты хочешь создать темного или светлого воина, то надо выбрать людоеда.

Гном (Gnome) — откровенный слабачок, предназначенный из-за потенциально высокой *Харизмы* выбирать профессию *Magi*. Брать не советую ни упомянутый класс, ни эту расу.

Людоед (Ogre) — мощный парень, предназначенный только для того, чтобы становиться членом гильдии *Warrior*. Высокая *Сила* и *Выносливость* плюс отличное сочетание видов сопротивляемости делают людоедов такими же яростными бойцами, как великаны. Впрочем, учти, что и великан, и людоед — это обычно чистые воины. В других способностях, даваемых воровскими и магическими гильдия, они практически ничего не узнают.

Дварф (Dwarf). Наилучший набор сопротивляемостей к самым опасным пакостям и возможность вступить почти во все типы гильдий делают дварфа наиболее перспективной расой для опытного покорителя подземелий. Самые классные клерики/бойцы получаются именно из дварфов, а желающие могут также добавить в этот набор и третью, воровскую гильдию. Единственное, что не очень хорошо, — то, что дварфы могут быть только нейтрального элайнмента.

Йети (Yeti) — я не разобрался, в чем прелесть этой расы в одиночной игре. Ни рыба ни мясо, хотя быстро растет в уровнях и обладает хорошим набором сопротивляемостей. Пусть вор будет сарис, маг — эльфом, клерик — дварфом. А вот в мультиплеере их используют для спасения утонувших в воде героев, так как йети лучше всех задерживают дыхание под водой.

Сарис (Saris) — потенциально самая ловкая раса, а значит, и наиболее пригодная для создания чистого вора или вора/воина. Дополнительное участие в магической гильдии для вора нежелательно, так как на открытие заколдованных замков и опознавание ловушек он будет тратить часть так необходимой для волшебника маны. Сарис обладают четырьмя очень высокими (90%) сопротивлениями: к окаменению, кислоте, электричеству и ментальной магии. Первые два сопротивления действительно очень важны для выживания и поэтому особо ценны. К сожалению, сарис медленнее всех других рас растут в уровнях опытности: им нужно получать почти в два раза больше экспы, чем тому же дварфу.

Тролль (Troll) — сбалансированная по характеристикам и сопротивлениям раса, но количество гильдий, в которые ее представители могут вступить, серьезно ограничено. Быть вором лучше получится у сарис, а значит, тролль должен быть либо добрым *Ninja*, либо злым *Ninja* или *Villain*. Участие в двух гильдиях, конечно, замедлит рост уровней у тролля, но зато он получит доступ к некоторой магии.

У всех рас есть также такой показатель, как зрение (*Sight*) и умение задерживать дыхание под водой (*Breathing*). Чем выше показатель зрения, тем светлее будут залы подземелья при виде из глаз конкретного приключенца. Как ты понимаешь, бродить в потемках неинтересно: чем светлее будет в комнате, тем легче вовремя увидишь ловушку или определишь, что где-то вдалеке длинного коридора тебя поджидают бравые ребята из комитета по встрече. Со временем, причем достаточно скоро, необходимость в хорошем зрении отпадет. Ведь у тебя будет достаточно денег, чтобы покупать у Провидца (Seer) заклинание *Shining Lights*, которое разгонит мрак и осветит даже самые темные углы. *Breathing* же определяет, как долго персонаж сможет находиться под водой, прежде чем откинет ласты от недостатка кислорода. Умение задерживать дыхание — не очень важный показатель, так как водных областей не так уж и много и нужды посещать их у тебя не будет очень-очень долгое время. В любом случае *Amphibious Breathing*, также покупаемое у Провидца, очень серьезно продлит время безболезненного пребывания под водой для любой расы.



Ниндзя не настолько страшны, как их малюют.

Где искать?

Некоторые квесты от Лорда

9, 36, 4 — живет Slave Driver, спуститься к нему надо по лестнице из северо-западной части третьего уровня; там, где много антимагических комнат.

2, 12, 5 — убей *Norns* и забери из сундука кинжал *Blade of Sacrifice*.

7, 18, 6 — это ключ из болота, *Swamp Key*. На северо-западе от двери к болоту живет *Goblin Lord*.

На 6-м уровне также найдешь странных демонов с темной магией.

17, 15, 8 — в этой комнате поселился *Flame Dragon*. Не убивай, а только поговори с ним.

23, 26, 10 — тут живут *Gruks*, убить которых реально только *Blade of Sacrifice*. Возьми в сундуке колдовской камень.

12, 33, 10 — дырка в точку 12, 33, 13 (то есть на три уровня ниже). Там будет толпа нежити и их артефакт.

На 13-м уровне гуляет больше всего *Morkal*-магов. Захватить их можно не только подаренным *Cube of Souls*, но и кольцом *Ring of Entrapment*.

15, 25, 17 — в этой комнате лежит *Parchment of Victims*.

39, 37, 20 — рядом гуляет *Giant King*. Тут же на 20-м уровне случайным образом появляется *Lead Murderer*, которого ты найдешь после парочки генеральных зачисток уровня.

На 23-м уровне случайным образом появляются толпа *Water Sneaks* (осторожно, они классно воруют вещи!). У них найдешь *Amulet of Projection*.

31, 43, 25 — здесь обычно живет *Mother of Snakes*. Достаточно просто убить ее и вернуться к заказчику.

Гильдия

Профессия, она же класс, она же гильдия. Идеальной тебе не найти: у каждой есть как слабые, так и сильные стороны. Легче сказать, кого не стоит выбирать в качестве героя именно твоей команды. Наиболее неприглядны, на мой взгляд, лишь *Magi*, так как есть особое колечко *Ring of Entrapment*, с помощью которого любой герой может привораживать даже огромного дракона, не считая тварей послабей.

Warlock, конечно, не из слабых, но во многом его набор заклинаний есть сочетание магии гильдий *Cleric* и *Explorer*. Причем заклинания *Warlock'а* отличаются большими затратами маны и не очень эффективны. Если требуется маг, то лучше взять *Cleric* или *Sorcerer*. Ежели тебе нужны его заклинания движения, телепортации и обнаружения, то бери *Explorer* и доводи последнего до 88 уровня, а затем меняй его гильдию на другую.

Из воинских классов не особо интересен варвар (***Barbarian***): не очень сильный боец и средней паршивости вор. Тот же ***Explorer*** не слишком полезен: часть его функций заменят два кольца — телепортации и левитации, а высокая наблюдательность (*Perception*) хоть и важна, но не особо. Начиная с четвертого уровня, секретные проходы в стенах практически не встречаются, ну и к тому же все ямы и телепорты ты увидишь своими глазками — не обязательно, чтобы они автоматически отмечались, если это же можно сделать ручками, оставив отметку в виде восклицательного знака. Тем более что есть маленькая проблемка: по достижении 88 уровня от *Explorer* требуют найти *Dalyn's Grin* — вещь настолько редкую, что достать ее почти невозможно... Есть вариант поискать на 20-м уровне, перебив очень мощных желтых гремлинов, но это, скорее всего, не сработает. Получается, что выше 88 уровня *Explorer* подняться не сможет.

Paladin. Паладины дерутся хуже чистых воинов, в то же время их исцеляющие способности гораздо более ограничены, чем у клерика, и требуют больших затрат маны. ***Villain*** тоже достаточно слабы в своих возможностях: их заклинания не отличаются особой силой, равно как и воровские таланты.



Подводный мир. Красиво, но через пару секунд я пойду ко дну.

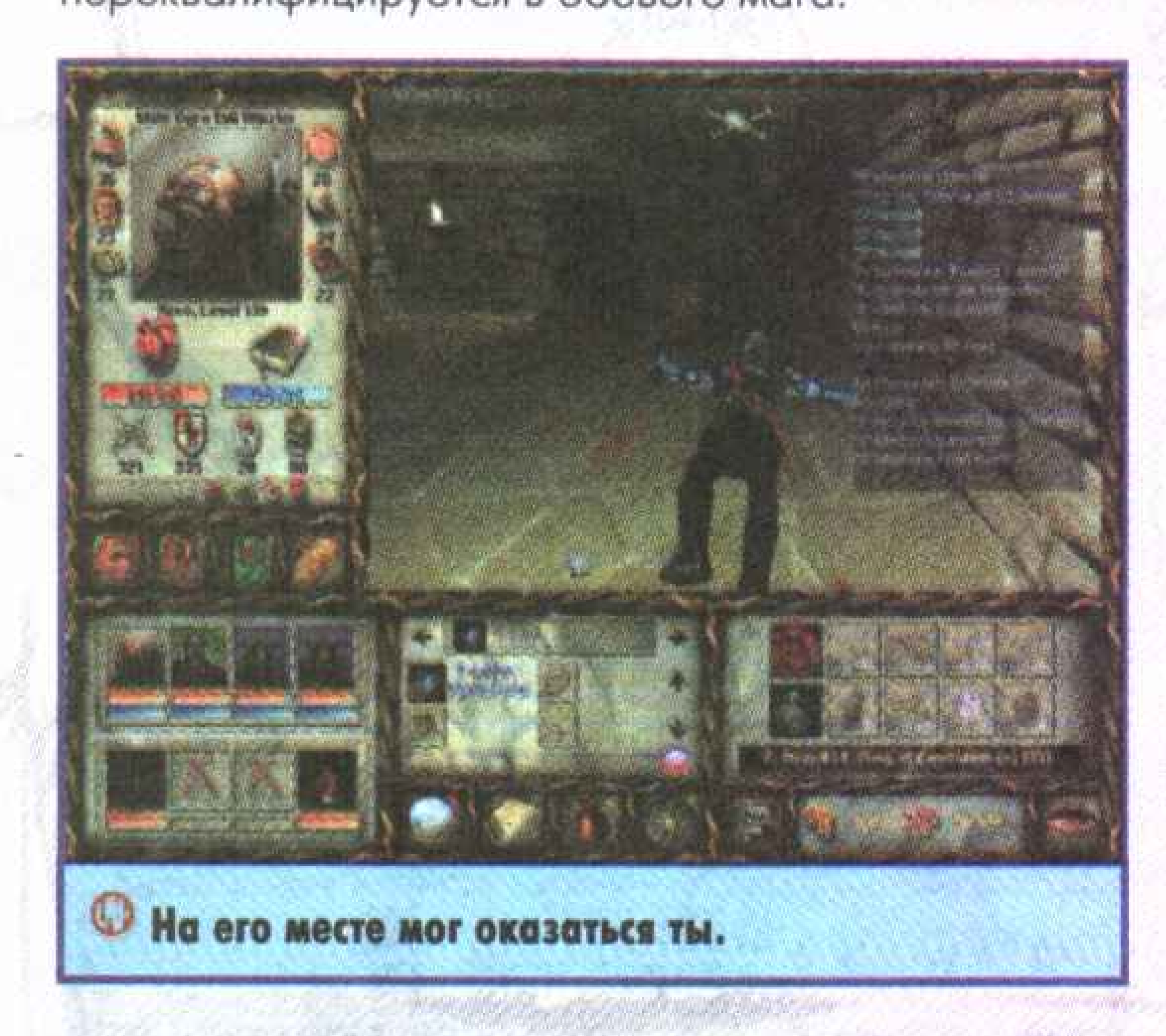
Ninja — очень удачный воинский класс; ниндзя быстрее всех остальных бойцов получают дополнительные удары в каждый раунд. И существует целый ряд особого оружия, *Te-Waza*, которое доступно только этому классу. Хотя, с другой стороны, часть вооружения и средств защиты этой гильдии недоступна, что не есть хорошо. Есть вариант заменить одного из двух воинов в команде на ниндзя, но это уже на твое усмотрение.

Thief. Вор берется в отряд, чтобы вскрывать сундуки: опознавать и обезвреживать ловушки на них. Плюс добавь сюда способность открывать магические замки, бить в спину врагам и быстрый рост в уровнях. С другой стороны, есть артефакт *Key of Opening*, который прекрасно справляется с магическими замками, а опознавание осуществляется с помощью *Ring of Traps*. Такая тактика осуществляется до уровня 12 подземелья, пока не начинают попадаться кольца *Ring of Opening*, которые легко открывают большинство сундуков, и пока не начинаешь понимать, что большинство ловушек почти безвредны. Яд и заражение легко переносятся героями с соответствующими сопротивлениями и высокой *Выносливостью*, а остальные ловушки (кислота и телепортация) встречаются не очень часто. При всем при этом даже очень развитый вор не сможет справиться со значительной частью заминированных сундуков на нижних уровнях. Тот же *Artisan* немного умеет обезвреживать ловушки, а уж один-то герой этой профессии у тебя в отряде будет.

Warrior. Должен быть обязательно! Причем желательно в двух экземплярах, чтобы отряду было легче прорубать себе дорогу среди толп живучих монстров на нижних уровнях. Воины лучше всех наносят *Critical Hit*, способны носить лучшую броню и владеть самым продвинутым оружием. Кстати, воины должны быть в первом ряду отряда, то есть слева, чтобы принимать все удары на себя — большое количество хитпойнтов и высокие *Атака* и *Защита* позволят им выжить даже в сложных ситуациях.

Sorcerer. Только для фанатов изощренного колдовства. У них нет целительной магии, но, с другой стороны, они лучше всех применяют защитную магию со всякими сопротивлениями и владеют самой разрушительной магией Элементов. Большинство новых заклинаний, которые ты узнаешь из найденных в подземельях книг, предназначены для *Sorcerer*. Однако помни, что чистые маги всегда слабоваты в ближнем бою и требуется быстрая реакция и длительный опыт, чтобы грамотно пользоваться всей колдовской мощью этого класса. Ведь с клериком все просто: лечиться можно не торопясь, уже после сражения, а атаковать на первых порах реально одним-двумя заклинаниями (*Cause Critical Wounds*, *Leprosy*). *Sorcerer* же придется намного больше беречь ману, чем клерику (уровня с 15-го они почти не тратят ману на лечение, оно осуществляется с помощью *Ring of Elven Magic*), и узнавать слабости монстров. Кто-то боится огня, кто-то равнодушен к холоду: все эти тонкости магу данной гильдии необходимо знать и помнить. Однако в значительной части всех неплохо составленных вариантов "самого лучшего отряда" приключенцев включается один *Sorcerer*.

Cleric. Мои любимые ребята. Причем не просто клерики, а клерики-дварфы. Лучшая целительная магия, неплохие заклинания сопротивляемости плюс достойная уважения атакующая магия, основанная на яде и на "чистой" магии. Два клерика в отряде — это почти необходимость и залог выживания на первых уровнях, равно как и на последних. Пока святые отцы не достигли огромных высот в своем развитии, лечение осуществляется не с помощью *Heal*, а посредством *Minor Heal* — так на полное вылечивание всех героев у клериков средней силы уходит меньше маны. На поздних этапах находится колечко, уже упомянутое в описании *Sorcerer*, которое позволяет легко вылечивать отряд без затрат маны, и батюшка переквалифицируется в боевого мага.



На его месте мог оказаться ты.

Cause Fatal Wounds и особенно *Word of Death* становятся основными заклятиями против большинства монстров. Также клерики нужны для быстрого уничтожения нежити и элементалей с помощью известной им специальной магии. Есть еще потребность в батюшках как в единственной профессии, способной воскрешать умерших, одновременно вылечивать всю партию одним заклинанием и возвращать окаменевших сотоварищей в нормальное состояние. Мой выбор идеальной партии: два клерика в добавление к двум *Warrior*-бойцам. Первые дерутся, а вторые их лечат, возрождают и в минуты опасности с помощью атакующего колдовства выступают в качестве тяжелой артиллерии.

Artisan. Самая распространенная гильдия, представители которой раньше всех других героев могут пользоваться самым крутым оружием и крепкой броней. Быстрее всего получают новые уровни, более-менее хорошо дерутся и чуть-чуть научены воровскому навыку в обезвреживании ловушек. Советую иметь одного *Artisan* и довести его до 32 уровня, а затем перевести на клерика.

Итак, путем долгого метода проб и ошибок я подобрал оптимальный для большинства боевых ситуаций состав моей команды. Это нейтральный дварф-*Artisan*(32)/*Cleric*, злой людоед-*Warrior*, нейтральный великан-*Warrior* и еще один нейтральный дварф-*Warrior*(46)/*Cleric*. Хотя бы потому, что *Artisan* нужен на ранней стадии в качестве лидера команды, так как у него будет самый высокий уровень развития и наибольшее количество хитпойнтов. Плюс будет несколько крутых вещей, которые почти сразу будут доступны только для *Artisan*, а вот бойцы воспользоваться ими смогут не очень скоро. Правда, советую остановить развитие этого класса на 32-м уровне, так как эта гильдия с каждым новым уровнем уже будет получать только по одному хитпойнту, в то время как все остальные — ровно по два.

Второму клерику желательно сначала потренироваться в качестве воина, чтобы получить дополнительный удар за раунд и немного поднять свои боевые умения. В любом случае сразу сделать себе "чи-

стого" клерика не получится — все равно придется иметь какой-нибудь другой класс, и лишь потом, подняв характеристики с помощью томов и бутылочек, присоединиться к сообществу святых отцов.

Все персонажи в моей команде имеют неплохие врожденные сопротивления к окаменению (хотя у великана оно и не очень высокое), к уменьшению характеристик (*Draining*), к огню, холоду, парализации, к заражению и к ядам. Также герои могут пользоваться как нейтральными, так и злыми вещами, хотя со временем это будет не так уж важно — появятся деньги, чтобы легко менять элайнмент любой понравившейся вещи.

Присутствие двух воинов очень важно потому, что хоть чистые маги и кажутся вначале более сильными, но зато потом появляются крутые ребята с очень сильными сопротивлениями к большинству магий. А вот острый мифинит не перенесет почти ни один демон.

Магия

Вначале разберемся с общими принципами системы волшебства в **Demise**.

За каждые два уровня опытности у героя будет увеличиваться *Spell Power*, то есть уровень его колдовской силы. С этим показателем связано интересное отображение урона/количества лечения, которое достигается заклинанием. Возьмем, к примеру, *Cause Wounds* клерика — оно делает 10/2 урона врагам. 10 показывает основной урон, а 2 представляет собой процентную добавку к 10 за каждый новый уровень *Spell Power*. То есть, когда святой отец достигнет 200 уровня опытности и будет иметь *Spell Power* 100, это заклинание будет причинять... Посчитаем: 10 (основной урон) + 2% (процентная добавка)



Ну и что, что весь экран в огне, зато врагам полный крандык!

* 100 (колдовская сила) = 10 + 20 (200% от 10) = 10 + 20 = 30 единиц урона. Учти только, что 30 — это *средний* урон, который еще может изменяться в зависимости от роста монстра и его сопротивляемостей. Понятно, что для слабых магов и клериков более важным является показатель базового урона, а вот герои с высокой колдовской силой должны больше обращать внимание на процентную прибавку.

Однако у того же *Cause Wounds* есть и другие показатели. Это то, что он действует только на две группы монстров и бьет по четырем тварям в каждой из них. Если ты нарвешься на четыре группы созданий, то последние две пачки не подвергнутся никакому вреду.

Последний важный показатель заклинания — это расстояние, на котором оно работает. У *Cause Wounds* оно равно единице, то есть оно подействует только на тех монстров, что стоят рядом с группой. Все другие твари, временно оставшиеся чуть позади, счастливо уклонятся от такого магического удара.

Ну, еще напомню, что все заклинания требуют развитых до определенного уровня характеристик. Также не забудь, что по мере роста колдовской силы мага уменьшаются и затраты маны на применение известных ему заклятий.



Великану неожиданно стало плохо.

Мана, как и здоровье, не восстанавливается сама собой. Правда, есть специальные фонтаны. Если стоять рядом с ними, у тебя потихоньку будут восстанавливаться хитпойнты. А есть колонна с синими огоньками, восстанавливающими ману. Но ходить к этим сооружениям очень долго, да и восстанавливают они все очень медленно. Именно поэтому всегда имей с собой запас исцеляющих средств (бутылочки, кристаллы, пыль). Что касается маны, то реально найти *Scroll of Spells* (+50) и *Book of Spells* (+200).

Имей наготове (в буфере) хотя бы два разных по типу атакующих заклятия. Если в ходе боя вдруг выяснится, что у оппонента к одному из них врожденный иммунитет, то ты сможешь быстро переключиться на другое.

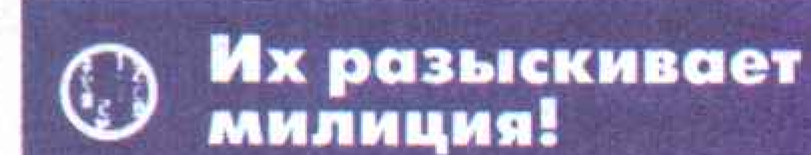
Ну, и самое-самое важное. Как только ты начнешь путешествовать на очень глубоких уровнях (от 12 и ниже), то начнешь ощущать, что возвращаться в город очень непросто, а запас зеленых кристаллов не бесконечен. Иногда еще захочется резко попасть уровня на три-четыре выше или ниже, и тут уж не помогут и кристаллы. Начинай применять заклинание *Teleport*, доступное либо *Warlock* и *Explorer* после того, как они найдут в подземельях соответствующую книгу, либо (так, скорее всего, и будет) содержащееся в шлеме *Ethereal Helmet* и кольце *Ring of Teleportation*. При вызове заклятья (при этом всегда стой лицом на СЕВЕР — North!!!) тебе предложат через запятую ввести три числа. Первые два отвечают за перемещения на этом подземном уровне, а третья — за прыжок на несколько этажей выше или ниже. Пока откажись от телепортации.

Шаг первый. Сначала смотри свои координаты и запиши их на листке бумаги. Например, ты секунду назад вышел из города и оказался на квадрате с координатами 24, 3, 2 (напомню, последняя цифра означает номер уровня). Сделай два шага вперед (тем самым спустившись по ступенькам), и твоими координатами станут 24, 5, 3. Запиши их на бумаге и разверни на весь экран автокарту. Тебе надо попасть на седьмой уровень. Сразу на восьмой и ниже все равно не получится: за одну телепортацию можно перескакивать только через три уровня. Итак, выбираешь седьмой этаж на карте и ищешь точку, где тебе хотелось бы оказаться. Пусть это будет комната с координатами 33, 19, 7. Это рядом с лестницей на восьмой уровень, что очень удобно, если ты хочешь следующим телепортом перенестись с восьмого на двенадцатый этаж.

Пишешь на листе бумаги: есть 24, 5, 3, а нужно 33, 19, 7. Итак, 24 надо увеличить до 33, 5 — до 19, а 3 — до 7. Получается (24+**9**=33) **9**, (5+**14**=19) **14**, (3+**4**=7), 4. Итого, чтобы прыгнуть с точки 24, 5, 3 на 33, 19, 7 надо при вызове заклятия телепорта задать три цифры: **9**, **14**, **4**. Только не забудь при каждой телепортации всегда стоять лицом на север! Тебе нужно отправиться еще дальше? Спустись по лестнице и встань в точку с координатами 34, 17, 8. Чтобы попасть из нее в точку 38, 14, 12 на двенадцатом уровне, согласно твоим вычислениям, надо набрать **4**, **-3**, **4**. Если хочешь попасть из места телепортации на 12-м уровне уже на 16-й этаж, то набери **1**, **-8**, **4**, и окажешься в точке 39, 6, 16. Кстати, рядом находится яма, ведущая на 17-й уровень... Видишь, как за три применения заклинания телепортации легко в течение минуты оказаться сразу на 17-м уровне подземелья!

Есть еще варианты для телепортации... Перед тобой стена, которая преграждает путь в очень важную комнату. Обойти стену невозможно или слишком долго. В этом случае надо пользоваться заклинанием *Etherial Portal* либо опять (что легче) воспользоваться телепортом. Твои координаты, к примеру, равны 20, 20, 20, а комната находится в координате 20, 21, 20. Просто подойди к стене (смотри на север!) и набери 0, 1, 0 и ты окажешься точно за ней в требуемом месте.

Есть еще вариант телепортироваться прямо за ротатор, крутящийся круг, который заставляет героев "теряться". Тогда можно будет открыть на карте все комнаты, которые скрываются за дверью с этим ротатором.



Их разыскивает милиция!

41, 1, 4 — *Holy Cross of Enlightenment*.
44, 30, 7 — телепорт на четвертый уровень.
44, 34, 7 — толпа очень злых летучих мышей, охраняющих сундук для квеста *Thief*.
41, 11, 8 — статуя для квеста *Warrior*.
18, 41, 13 — огромная медуза, очень живуча и взглядом насылает окаменение. Вместе с ней встретится толпа змеек поменьше.

Будь осторожен при телепортации! Возможно состояние, известное как *Rock*! Оно описано в разделе про виды смертей — обязательно прочти перед тем, как вообще задумываться об использовании телепорта. Очень важна твоя внимательность и точность расчетов, именно поэтому их желательно проводить на листочке, а не в уме. И обязательно проверь, чтобы в точке приземления не было камня, воды, лавы или прочей гадости.

Есть общее правило. "На дело" лучше спускаться телепортом, но обратно возвращаться с помощью зеленого кристалла. Ведь если ты только войдешь в игру, то твое положение дел (Backup) в ней будет уже сохранено, а вот если сделать Restore после неудачного возвращения из многочасовой прогулки по подземелью, то все результаты этой прогулки будут благополучно убиты.

Атаки и неприятности

Многие, очень многие монстры своими атаками (достигшими цели, разумеется) не только физически вредят здоровью твоих подопечных, но и приносят не очень приятные последствия.

Самые распространенные неприятности — это отравление (*Poison*) и заражение (*Disease*). Почти половина врагов, начиная с самых первых уровней, способны наслать эти напасти. И то, и другое потихоньку уменьшает здоровье героев, пока само собой не пройдет или не будет вылечено клериками в отряде или в городе. Разница между ними в том, что отрава действует меньше (то есть быстрее проходит), но зато более активно снимает жизни и ее легче вылечить. Высокая *Выносливость* и сопротивляемость уменьшают срок болезни и отравления, причем во много раз.

Парализация (*Paralyze*) случается во время боя и представляет собой временное обездвиживание, то есть выведение из строя попавшего под него героя. Тот не может уклоняться от удара (читай: уменьшается его защита), атаковать монстра или покинуть комнату. Избавление от парализации зависит от *Выносливости* персонажа и может длиться от 1 до 10 и большего числа раундов. Первыми парализующими монстрами являются *Mummies*: начинающие герои, которые к тому же путешествуют в одиночестве, должны относиться к ним с должным вниманием.

Воровство (*Steal*): воровать могут золото или предметы из инвентаря. Первое происходит частенько, но не очень опасно, а вот если у тебя начнут красть ценные, редкие и очень дорогие (для сердца и души) вещи, то это окажется очень неприятно. Воровать могут как профессиональные воры (встречаются с первых уровней, обычно в яркой желтой одежде с тигровой окраской), так и насекомые, и морские обитатели в лице *Orp* и *Sneak* соответственно. Воровству может помешать персонаж с воровскими способностями — у него обычно вещи не крадут, и поэтому все новые, очень кульно изображенные вещи лучше всего сразу передавать именно ему. Внимание! Надетые героем вещи воры не крадут! Так что если ты вдруг недосчитаешься любимой кольчуги и двуручника, то не из-за кражи, а из-за следующей описываемой способности.



Наконец-то я до тебя добрался, червяк недорезанный!

Дополнительные удары за раунд

Гильдия	I уд.	II уд.	III уд.	IV уд.	V уд.
Ninja	28	60	131	287	629
Warrior	46	161	578		
Villain	53	200			
Paladin	56	243			
Barbarian	59	268			

Уничтожение предметов (*Destroy Item*). Некоторые твари, особенно это касается слизняков всех типов и раскрасок (также и змейки *Deadly Anaconda* с 25 и ниже уровней), наделены способностью уничтожать вещи в инвентаре героев. Обычно чем мощнее вещи, тем сложнее их уничтожить, но при этом действует и правило: чем круче монстр, тем более продвинутые артефакты он способен "убить". Еще один момент: вещи могут быть уничтожены не только монстрами, но и в результате хождения по болоту на 6-м уровне, а также по лаве — в самых глубоких безднах Подземелья. Если надо по ним пройтись, то включи левитацию (*Levitation*).

Старение (*Age*). Присущая крутой нежити способность одним прикосновением прибавить к возрасту героя некоторое количество лет. Поэтому копи бутылочки с *Potion of Youth* (-1 к *Выносливости*, но зато и -1 к годам), а также уменьшающие возраст на десять лет бутылочки *Blood of Ages*. И то, и другое встречается редко, но все же встречается.

С неприятностями разобрались, возьмемся за присущие монстрам дополнительные бонусы к их атакам.

Есть такая гадость, как удар электричеством (*Electrocute*): им обычно злоупотребляют элементали, (начиная с *Electric Menace*) водные существа и серьезные демоны. Очень болезненный удар, но если применить защиту от электричества, то можно серьезно облегчить себе жизнь.

Backstab — удар в спину. На него способны как твои ребята с воровскими наклонностями, так и все мало-мальски умелые воры-противники. В результате такого подлого приема к основному урону добавляется еще и дополнительный.

Critical Hit, удар по жизненно важным точкам противника. Более мощная версия предыдущей способности. Урон увеличивается примерно в два с половиной раза, что очень ощутимо в битве с крутыми и выносливыми монстрами. Такой удар доступен в основном воинскому классу или враждебным отряду тварям-бойцам. Если к *Critical Hit* добавится *Backstab*, то получиться *Sever* — удар тройной силы!

Spells (Заклятья). Одно из очень важных наблюдений, которое я вынес из своих многочисленных битв с подземными обитателями, гласит: "Противники с магическими способностями более опасны, чем даже самые крутые воины или наизлейшие животные". Колдовством пользуются не только маги, но и целый ряд продвинутых монстров. Например, это опасные в больших количествах элементали *Wisps* (частенько встречаются на 13-15 уровнях, пользуются ментальным волшебством) и мощные слизняки с самых глубоких уровней. Старайся всегда иметь на всех героях защиту от ментальной и "простой" магии, если хочешь выживать на всех уровнях, начиная с 10 и ниже. Противники-маги — настолько накачанные ребята, что способны снять одним заклинанием сразу половину жизней у всех членов отряда, причем это нормальная ситуация; главное, чтобы за пару раундов не полегла вся твоя команда.



Синенький — не значит дохленький.

Breath и *Acid* — это опасное для здоровья дыхание и плевок кислотой, на что способны, соответственно, драконы (плюс некоторые элементали — *Wizard's Breath*) и слизняки. И та, и другая способность очень опасны хотя бы тем, что они действуют на расстояние и от них невозможно защитится доспехами, щитом и прочим снаряжением. Монстры могут плеваться и "дышать" и с другого конца длинного коридора: пока ты добежишь до них, то стопроцентно получишь пару-тройку повреждений. Если нападаешь на мирных тварей с такой дистанционной атакой, то встань прямо рядом с ними — это важно!

Компаньоны

Компаньоны — это монстры, которые путешествуют с отрядом и дерутся за правое, то есть наше, дело. Помимо помощи в атаке они также принимают часть ударов на себя, что тоже очень хорошо. Компаньоном теоретически может стать любое существо, которое попадется тебе на глаза, но чем мощнее тварь, тем труднее ее приворожить. С другой сторо-

ны, если очень крутую тварь предварительно сильно покалечить, то есть снять с нее часть жизней, то заставить ее служить делу партии станет НАМНОГО легче. Впрочем, старайся не иметь в отряде больше шести компаньонов — на мой взгляд, 4 соратника есть самое оптимальное для отряда число.

В первую очередь старайся приворожить самого мощного из показавшихся на глаза магов. Но в отряде оставь только одного (все равно за один раунд заклятие может произнести только один-единственный колдун, даже если ты ведешь с собой целую их армию)! Остальные места отдай превращающим в камень *Nastrum*, *Mostrum*, *Grostrum* и т. п., а также плюющимся кислотой и выдыхающим огонь тварям: я имею в виду продвинутые варианты слизняков и драконов. При всем при том перетащи иконку с изображением мага на самое последнее (правое) место в листе компаньонов — так ему будет меньше доставаться ударов.

Поддерживай компаньонов в добром здравии, периодически их подлечивая. При выборе героев для лечения надо щелкнуть на маленькие цифры 1, 2, 3, 4 внизу. Они обозначают соратников по их порядку следования за героем. Если компаньоны принимают слишком уж большие повреждения или очень долго путешествуют с группой, то они дезертируют или нападают на отряд. Чем больше у героя уровней опытности и чем больше развита его *Харизма*, тем дольше монстры захотят путешествовать с отрядом.

Как только ты соберешься обратно на поверхность, не забудь захватить с собой по максимуму монстров, чтобы продать их в городе, а значит, задаром получить о них ценную информацию и немного денег.

Кстати, если надо зачаровать какого-нибудь очень важного монстра, но сражение уже началось, а ты имеешь четырех соратников, то ставь паузу, выгоняй старых компаньонов и выбирай заклинание очарования. Теперь осталось только убрать паузу, и нужная тварь у тебя в кармане. Во время паузы можно также менять снаряжение героев: порой в сражении очень важно без потери времени снять одно кольцо и надеть второе.

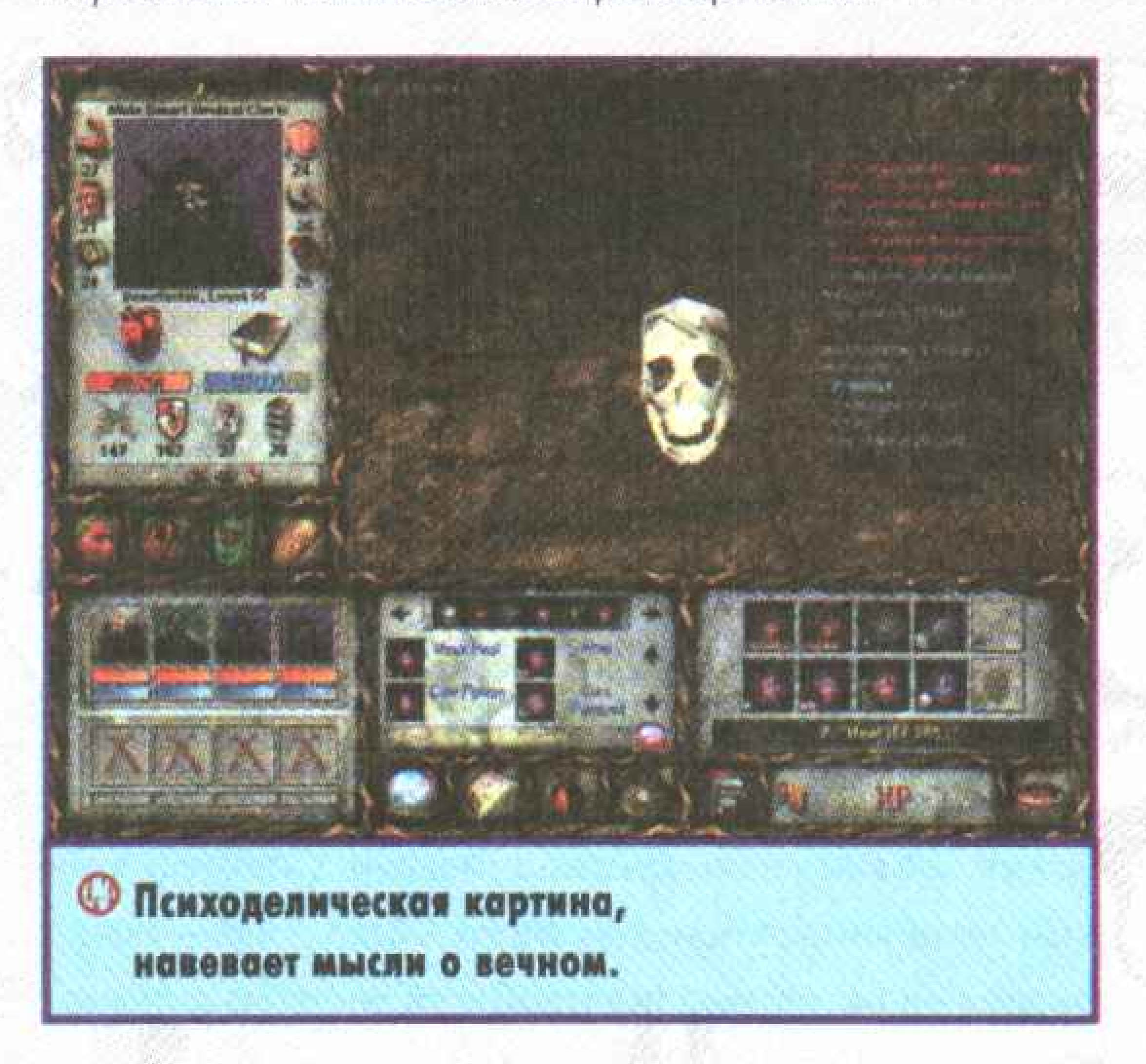
Жизнь & Смерть

Как только количество хитпойнтов у персонажа станет равно нулю, он благополучно умрет, а его тело подберут оставшиеся в живых товарищи (клавиша **P**, напоминаю). Если один из героев умер, а остальные позорно бежали, то самым простым способом будет не возвращение за телом, а вселение в покойного и выбор опции Wait for Rescue.

Есть вещи похуже смерти — помни об этом. Например, встреча со слизняками, способными как парализовать, так и уничтожать вещи в инвентаре твоих подопечных. Только представь плохо скрываемую "радость" от потери супермеча *Vorpal Blade* (7 ударов за раунд и способность *Behead*), который ты с таким восхищением нашел всего час или два назад. А если заодно уничтожится какая-нибудь книга с новым, неизвестным твоему магу заклинанием? А вот если вещей уничтожено не парочка, а целый десяток? И это при том, что вещи уничтожаются у тебя на глазах, но сделать ничего ты не можешь — ведь герой-то временно обездвижен! У меня (и не только у меня, самое смешное!) такая ситуация пару раз бывала, пришлось даже восстанавливать резервные файлы.

Окаменение тоже не очень приятная процедура: после оживления герой стопудово утратит единичку *Выносливости*... А ведь, как известно, в случае обычной смерти он ничего в характеристиках не потеряет. Причем, если сотоварищ умер "простой смертью", то прямо на месте, в военно-полевых условиях подземелья, его реально быстренько оживить с помощью *Bells of Kwalish* и продолжить странствия. А вот каменную статую вернуть к жизни способны лишь в морге, поэтому придется бросить все приключения и возвращаться с телом в город. Есть, правда, выход: по мере углубления на нижние подземные уровни клерики найдут книгу с заклинанием *Stone to Flesh*. Но это если у тебя есть в команде клерик и он не был тем несчастным, который обратился в статую.

Есть еще такая неприятная особенность крутых монстров, как упомянутое *Behead* — она впервые встретится у *Butcher* и *Dregan Lord*. Это убиение с одного удара, причем порой у воскрешенного персонажа понижаются характеристики.



Психоделическая картина, навевает мысли о вечном.

Однако самые страшные для опытных и не очень путешественников — это толпы нежити, способные удачной атакой не только заразить героя, но и уменьшить его характеристики (*Draining*). Уменьшить навсегда, есс-но. Что делать? Восстанавливать их: придется искать тома и пить дорогостоящие бутылочки, чтобы вернуть все в норму. Внимание! При всей своей опасности некоторые неживые твари способны даже на еще большую подлость, на уменьшение максимального количества хитпойнтов попавшего под раздачу героя! Поэтому молись своим (светлым, нейтральным или темным — нужное подчеркнуть) богам, чтобы нежить убила товарища как можно быстрее. Или чтобы он сам быстро расправился с оппонентами — результат битвы не настолько важен, как то, сколь долго она будет идти. Чем больше ударов пропустишь, чем сильнее упадут характеристики и максимум хитпойнтов.

Еще одна жуткая смерть связана с неаккуратным использованием заклятий телепортации и перемещения. Надо бороться с невнимательностью, дорогие мои собратья по оружию! Если при применении магии отряд окажется не на открытой местности в какой-нибудь комнате, а ровно в том месте, где находится участок скалы или колонна, то... пиши письма, герои окажутся в состоянии *Rock*. Появится такая же картинка, как и при обычной смерти, но вот только не будет кнопочки Wait for Rescue, которая позволит героям счастливо ожить в городском морге. Навечно запечатанного в скале героя можно достать только с помощью заклятия *Retrieve Soul*. Эта магия доступна из продающихся в магазине и попадающихся в подземелье свитков *Scroll of Summoning*. После того как тело и душа товарища вытащены с помощью вышеуказанного волшебства, надо будет еще провести процедуру оживления. К сожалению, в морге тебе никто не сможет помочь, и придется покупать во все том же магазине колокольчики *Bells of Kwalish* с заклинанием *Resurrect* (только оно может помочь, в отличие от применяемого в морге *Raise Dead*).

Советы

Самый важный совет касается опций в File Configuration. Это Backup и Restore. Первое означает сохранение текущего состояния в игре, а второе — восстановление того, что было сохранено. Немного похоже на Save/Load, но при этом игру надо каждый раз загружать заново. Если ты попал в очень-очень серьезную передрягу, то иди в меню, там отключай опцию Auto-Backup, делай Restore, снова заходи и включай Auto-Backup снова.

Борись за каждую единицу в *Атаке* и *Защите* героя. Пробуй комбинировать разные кольца, щиты, оружие, камни и т. п. Конечно, с повышением уровней эти два показателя подрастут, но "прямо здесь и сейчас" увеличить боеспособность героев ты сможешь лишь правильным подбором экипировки.

Всегда держи героев полностью здоровыми: так они будут лучше драться и продержатся в битве дольше. Не забывай ставить воинов слева, а клериков, воров и магов — справа. Первые будут получать большинство ударов, пока вторые будут в относительной безопасности.

Как найдешь *Treatise* или *Codex* с новым заклинанием, иди в городскую гильдию и выбирай Donate. При этом у одного активного героя предложат забрать все книги, которые находятся в его инвентаре. Если заклинание гильдии недоступно или уже известно, то тебе предложат просто небольшую сумму денег. Откажись и положи книгу в банк: может, очень скоро ее можно будет обменять на доске объявлений на что-то ценное.

В городском магазине складывай (с помощью Combine) однотипные вещи в одну ячейку, чтобы освободить место в рюкзаке героя или в банке. Особенно удобно складывать в одну кучу обычные кристаллы лечения и свитки с заклинаниями.

Не советую носить никакую другую броню, кроме кожаной. Кольчуги уменьшают *Ловкость* на единицу, а полная броня — аж на две! А ведь единичка в *Ловкости* — это две одновременно и в *Атаке*, и в *Защите*! Плюс не забудь, что чем больше *Лов-*



Ученье — свет

Обязательно подольше почитай Help-файл. В нем есть масса важных таблиц, приводить которые в журнале не буду, так как место не резиновое. Да ты и сам можешь в любой момент нажать **F1** и все лицезреть собственными глазами. Почаще залезай в Help, особенно при выборе дополнительной гильдии, чтобы уточнить все ее способности и заклинания. И вот еще лови адреса, по которым легко получишь исчерпывающую информацию обо всем, что можно найти или убить в **Demise**.

www.msu.edu/user/disbroma/itemjs.html — все предметы,

www.msu.edu/user/disbroma/monstersjs.html — все монстры,

www.msu.edu/user/disbroma/spellsjs.html — все заклятия.

кость, тем выше шанс нанести удар первым. А от последнего порой зависит жизнь и смерть отряда, если нарвешься на убивающих с одного удара или владеющих заклятием окаменения тварей.

Есть несколько заклинаний, которые в идеале должны постоянно действовать на всех героев. Это, во-первых, видение невидимых существ, что достигается надетым *Amulet of Ultravision*. Эта вещица очень распространена, поэтому найти ее не составит большого труда. Затем по мере прохождения найдутся крутые шлемы из адамантина и мифинита, которые обеспечат видение невидимости, а значит, надо снять уже ненужный амулет и заменить на другой, дающий иные преимущества.

Второе заклинание, которое должно присутствовать у всех более-менее развитых персонажей, это невидимость, *Invisibility*. Как правило, оно дается продающимся в городском магазине плащом *Cloak of Night* и попадающимся в подземельях плащом *Cloak of Invisibility*. По невидимым героям монстрам труднее попасть, что ты наверняка оценишь в военно-полевых условиях.

Третье заклинание не менее важно, чем два предыдущих. Им является *Protection*, то есть увеличение *Защиты* героев от вражеских атак. Чаще всего обеспечивается шапкой *Cap of Defence* и кольцами с сильными заклинаниями.

Четвертое заклятие уже принадлежит к очень желательным, но не обязательным. Это *Levitation*, левитация. Она позволяет без всякой потери хитпойтнов преодолевать ямы с шипами (*Pit*) и падать с высоты. Хотя иногда левитация не срабатывает и порой герой может случайно все-таки упасть в яму.

Остальные заклятия уже используются для героев высоких уровней. Начиная с 8 уровня подземелий, желательно "идти на дело" с приобретенной у Провидца защитой от простой магии и защитой от кислоты слизняков. Как появятся свободные деньги, покупай защиту от электричества и ментальной магии: все это нужно с уровня 14-го подземелий и ниже. Полезно также брать *Shining Lights*, чтобы полностью освещать подземелья.

Начиная с пятого уровня, начнут попадаться монстры, при атаке которых реально может возникнуть сообщение, что "оружие неэффективно" (*Dungeon Pirate, Wererat*). Это означает, что надо искать более крутой меч или кинжал, сделанный из лучшего по качеству металла. Есть пять общих видов материалов (по степени крутости): бронза, железо, сталь, адамантин и мифинит. Чтобы ударить указанных тварей, требуется оружие не хуже стального. Если такого не найдется, то придется действовать магией. Кстати, на нижних уровнях начнут встречаться противники, которых не берет и сталь, а требуется что-нибудь из адамантина. На еще более глубоких этажах монстры уязвимы только для мифинитного оружия!

Чтобы узнать сильные и слабые стороны конкретного монстра, надо зачаровать один его экземпляр и продать его в городе. После этого о монстре появится полная информация. Только ни в коем случае не идентифицируй монстра, пока он в отряде в качестве компаньона — это бывает порой очень дорого. Есть, правда, отличный вариант залезть в Интернет и вычитать там всю полезную информацию об интересующем тебя существе. Адреса смотри на врезке.

Всегда идентифицируй хоть и знакомые тебе по внешнему виду, но непонятные для героев предметы. Так ты сможешь продать их за большую сумму; правда, полностью опознанные проклятые вещи не приносят ни копейки, поэтому опознавай их лишь до предпоследней стадии.

Имей в банке как минимум одну копию каждого найденного проклятого предмета: многие из них можно в один прекрасный день выгодно обменять у доски объявлений. Плюс не забывай, что некоторые проклятые вещи требуется найти в качестве обязательного квеста для дальнейшего достижения новых уровней в конкретной гильдии. Советую воинам озадачиться поиском *Black Chain Mail* — очень редкая вещь, но она понадобится для обязательного квеста от гильдии.

Sword of the Winds — это классный меч с тремя ударами за раунд, но очень многим тварям, начиная с пятого этажа и ниже, он не способен причинить никакого вреда. Лучше пользоваться стальным оружием, потихоньку копя силы на адамантин, чем покупать этот меч.

Как только ты окажешься готов перейти на следующий уровень, вначале старайся его побольше исследовать, а затем соверши штук десять прогулок по нему. Если чувствуешь, что почти в каждой битве персонажи теряют менее 10% процентов здоровья, значит, надо спускаться глубже. Помни, что чем ниже ты находишься, тем сложнее битвы, но зато и монстры дают больше экспы и есть шанс найти более эффективное оружие и редкие артефакты.

Большинство вещей с ограниченным количеством зарядов с заклинаниями можно и нужно перезаряжать в лавке, продавая их и снова покупая, но уже в полной магической силе. На поздних этапах обычно приходится продавать штук семь-восемь ценных колец и тут же покупать их.

Особенно ценно кольцо *Ring of Elven Magic* — оно имеет 35 зарядов, двух из которых обычно достаточно, чтобы полностью вылечить героя. На зачистку действительно сложных уровней советую брать два таких колечка. Еще важно найти кольцо *Ring of Entrapment*, оно позволяет приворожить большинство драконов. *Ring of Death* имеет всего пять зарядов, каждого из которого хватает, чтобы испепелить большинство монстров даже на уровне эдак 25-м. *Ring of Levitation*, как понятно из названия, нужно для левитации героев, если в отряде нет *Explorer* с соответствующим заклятием. *Ring of Opening* помогает обходится без вора, так как оно легко вскрывает большинство магически запечатанных сундуков. *Ring of Teleportation* позволяет переноситься по различным уровням и мгновенно попадать в нужную точку. Вот эти шесть колец я настоятельно рекомендую тебе найти и иметь при себе. *Ring of Death* еще желательно иметь в двух или трех экземплярах из-за малого количества зарядов и большого количества опасных тварей.

После успешной экскурсии в подземелье встает вопрос о том, как выбираться в город. Если это уровень не ниже пятого-шестого, то лучше всего топать пешком. Если ты на восьмом или девятом этажах, то поднимайся на седьмой: в северо-восточной его части есть телепорт, переносящий сразу на четвертый уровень. Лишь на более глубоких уровнях имеет смысл телепортироваться сразу к выходу (заранее поставь рядом с ним *Establish Mystic Portal* — установка точки, куда в будущем ты будешь телепортироваться) с помощью зеленых *Crystal of Mysticism*. Однако их надо бе-



Телепорт есть лучший способ вляпаться в неприятность.

речь, если в отряде нет *Warlock* или *Explorer*, способных выучить заклятие *Open Mystic Portal* (то заклятие, которое находится в зеленых кристаллах и позволяет вернуться к заранее установленной точке) из найденной на нижних этажах книги *Grimoir of Portals*. Со временем придется делать быстрые рейды по 6-8 этажам, чтобы, убивая *Giant Ants* и *Drey Spiders*, периодически получать выпадающие из них кристаллы. Занятие утомительное, но зато безопасное и позволяющее прокачать самых слабых членов партии. Чтобы крутые бойцы не собирали всю экспу, поставь их в защиту (**D**).

Пользуйся раскрытой на весь экран автокартой (два раза щелчок на карту). На ней планируй маршрут передвижений и ищи еще не исследованные области.


Статуя недвусмысленно показывает на дверь.

По мере получения новых уровней всем персонажам будут давать квесты, которые необходимо выполнить. Порой они бывают действительно сложными, но еще труднее могут быть квесты, которые даются случайным образом. Например, есть задание убить конкретное существо, которое встречается очень редко или до него чрезвычайно опасно добираться. В любом случае на поиски этого монстра уйдет приличное количество времени, что не так хорошо. В таких случаях идешь в городскую темницу (Confinement), где покупаешь нужный тип монстра в качестве компаньона и тащишь его в подземелье. Дальше просто атакуешь соратника и выполняешь квест.

Каждому персонажу можно задать нужный тебе тип поведения при встрече с враждебными существами. Щелкаешь правой клавишей на маленьком портрете и выбираешь Option. Щит означает, что герой не отвечает на атаки, но получает 50% к *Защите*. Скрещенные мечи — это стандартная атака оружием, а одна из десяти цифр отвечает за использование заклинания или предмета из соответствующей по номеру ячейки буфера.

Из-за досадной недоработки регенерация в игре не работает (хоть ей и посвящена графа в статистиках!), так что можешь отложить в сторону красивый *Amulet of Health* и надеть что-нибудь более полезное.

Страхи нашего Подземелья

Играя в **Demise**, постоянно испытываешь ощущение опасности, ощущение того, что в любую секунду ты окажешься в такой запутанной передряге, что помочь тебе сможет только хорошая реакция и удача. Конечно, супернакачанным ребятам обычные битвы даются легче, но с другой стороны, если они нарвутся на *Sporing Fungi* или неожиданно даст сбой защита от парализации и нежить начнет потихоньку уменьшать их характеристики путем *Draining*... мало не покажется, честное слово.

Теперь по конкретным опасностям, подстерегающим всех путешественников. В комнате 2, 4, 2 (первые две цифры — координаты на карте, а третья — номер этажа) героев поджидают четыре невидимых *Conjurers*. Связываться с ними советую только по достижении 20-25 уровня, причем заранее примени *Mystic Potion*, которая даст защиту от магии.

Пока ты не очень крут, полностью облазь первые четыре уровня подземелий. Старайся развить *Ловкость* твоих подопечных и набрать побольше экспы — на пятом уровне ты впервые увидишь *Nastrum*, создания с рожками и козлиными ногами. Они способны с одного удачного удара превратить в камень попавшего под раздачу героя! Именно поэтому первый удар должен нанести ты и убить тварей в первый же раунд, не дав им возможность атаковать. Право на первый удар получает, как правило, более ловкое, чем его враг, существо, поэтому *Ловкость* твоих ребят обязательно должна быть выше 14 (такова *Ловкость Nastrum*), причем желательно, чтобы выше на две или три единички.

Также на пятом уровне, в восточной его части, расположены шахты дварфов. Ребята они стойкие, справиться с ними смогут приключенцы уровня этак 35 или чуть повыше. Помимо обычных дварфов встретятся и дварфы-охраники, проживающими близи от зала короля дварфов. Ничего особенного за убийство сего товарища ты не получишь, но есть маленький шанс получить молот *Dwarven Warhammer*, воспользоваться которым твой воин сможет только, достигнув... 131-го уровня!

На шестом этаже, чуть западнее центра и недалеко от входа к Болоту, проживает лорд гоблинов. Он не очень силен, но живуч и имеет в услужении две *Wyverns*. Обычно после смерти лорда остаются *Twisted Bracers*, неплохие наручни для твоих клериков. У охраны лорда порой встречается *Aard of Being*, бутылочка с увеличением всех шести характеристик персонажа на единичку.

С седьмого уровня по восьмой есть вероятность встречи с пачкой *Hydras*, зеленых драконоподобных тварей, способных окаменять героев. Постарайся быстрее смотаться — они опасны.

С 9-го уровня и примерно по 12-й тебе периодически будет встречаться *Grael Demon*. Это выносливый демон, очень быстро снимающий хитпойнты героев и не подвластный никакой доступной тебе магии или оружию. Чтобы уничтожить демона, возьми в команду одного-двух компаньонов, если получится. Ежели нет, то просто пробегай мимо демона в следующую комнату.

На десятом уровне есть затемненный коридор (с 7, 36, 10 по 13, 36, 10) с очень опасными ребятами, появляющимися аж на двадцать втором и ниже уровнях. Поэтому этот коридор надо проходить очень осторожно, даже если и есть шанс найти очень-очень классные вещи с намного более нижних уровней.


Статуи воинов вызывают неподдельный интерес.

Вскоре, чуть пониже, начнут встречаться *Pogs* — ребята, убить которых можно либо с помощью компаньона, либо еще одним секретным способом. Каким? Надо просто убрать из рук воинов их оружие и бить врага голыми руками, вот и вся тайна.

Еще следует опасаться двух вариаций *Nastrum* со способностью окаменения — это *Mostrum* и *Grostrum*. Последние довольно опасны, учти! Лучше оставь их в покое, если они нормально к тебе относятся.

Начиная с 12 уровня и по 15-й самую большую опасность представляют *Zbrats*, толпы маленьких гуманоидов, которые всегда атакуют первыми (их *Ловкость* равна 30!) и их просто туева хуча. Советую применить самое мощное из имеющихся заклятий массового поражения: если успеешь, то ты победишь.

С 15-го уровня по 18-й частенько будут встречаться прозрачно-зеленые духи *Wisps*. Они, в отличие от почти безвредных *Lesser Wisps*, очень опасны, так как способны за пару раундов перебить ментальной магией всю


Вверх по лестнице, ведущей вниз.

твою партию. Обязательно имей защиту от ментальной магии и пользуйся тем, что *Wisps* являются элементалями, а значит, клерик готов сделать *Dispel Elemental*.

Примерно с 15 уровня частенько встречаются отряды нежити из одного-двух *Eater of Flesh*, двух-трех *Shuman Munsae* и еще парочки тварей послабее. Убить всех этих врагов ты за один раунд, может, и успеешь, но это если повезет. Советую просто держать курсор мышки на кольце с *Ring of Death* и быстро применять его при таком столкновении. Если успеешь, то вся нежить тут же будет мгновенно уничтожена — это стопудово.

На уровнях с 18 по 21-22 иногда будут встречаться такие твари, как *Sporing Fungi*. Это огромное море маленьких слизняков, которые наваливаются всем скопом и быстро уничтожают вещи. Магия на них не действует, надо полагаться на воинское искусство бойцов и на действие защиты от кислоты, которая обязательно должна быть накастована на всех героев при исследовании таких глубинных уровней. В любом случае пару-тройку дорогих вещей ты потеряешь, поэтому молись богам, чтобы эта стая слизняков была в мирном настроении, и ни в коем случае не атакуй их.

Начиная уровня с 24-го и вплоть до финального 31-го продолжатся проблемы с толпами нежити в лице *Lich*, *Vampire* и сильных *Zombies*. Без магии с ними очень тяжело совладать, поэтому имей с собой пару колец с атакующими заклятиями.

Константин Инин
k_inin@ok.ru

Final Fantasy VIII

Финал на "бис" по восьмому разу

R&S: Вердикт

Что: Action/RPG * **Кто:** SquareSoft / GT Interactive * **На кого:** на Final Fantasy
Сколько: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Не бывает * **Размер:** 5 CD
Рейтинг "Мании": От и до

"Фантазия – психич. деятельность, состоящая в создании представлений и мысленных ситуаций, никогда в целом не воспринимавшихся человеком в действительности

Энциклопедический словарь

Читающий этот гайд и не игравший в FFVIII человек сойдет с ума. Не пытайся читать это ради своего удовольствия. В FFVIII очень большая, хитрая и необычная игровая система, которую нужно учить, как катехизис. Получение общего представления о ней занимает у опытного игрока, свободно владеющего английским, около получаса. Но это – капля в море по сравнению с общим временем, которое уйдет у тебя на Final Fantasy. Моя задача – прочесть небольшую, но требующую внимания лекцию человеку, собравшемуся поиграть в FFVIII и предпочитающему делать это грамотно. Это ты? Поехали.

(Еще раз: не пытайтесь читать это, не видев игры. Удавишься от скуки.)

Junction

Давай прежде всего уясним, что может делать боец кроме нанесения тяжелых физических повреждений. В FFVIII все это (то есть все, кроме мордобоя) реализовано через *Junction*-систему.

Существует определенный набор получаемых игроком в разных местах *Guardian Forces* – GF'ов. Я не буду останавливаться на сюжетных аспектах этого дела – нас волнует только техническая сторона. GF привязывается к персонажу и прежде всего дает ему возможность делать что-то, кроме *Attack*. Базовый набор – *GF, Draw, Item, Magic*. С последними двумя все очевидно – использование предметов и использование магии. *Draw* – вытягивание магии из противников и специальных точек на местности; об этом подробнее ниже. Первый пункт, *GF*, – вызов собственно *Guardian Force*. В подавляющем большинстве случаев это нанесение всем противникам серьезного урона: около 170 HP у непрокачанного GF. Кроме вышеперечисленных команд со временем "приджанкшивание" конкретного GF может дать новые команды; в любом случае ты можешь выбрать только 3 из списка. Делается это в меню *Junction/Ability*.

На вызов GF'a тратится какое-то время: чем чаще ты используешь GF'a конкретным персонажем, тем это время меньше. В опциях можно посмотреть степень "привычки" GF'ов к персонажу. Пока GF вызывается, все удары попадают по нему и снимают его хиты. Так как их откровенно больше, чем у персонажа, то GF служит еще и щитом. Специальных воздействий это не касается: *Cure* на персонажа, вызывающего GF'a, полечит именно персонажа; GF'a невозможно отравить, усыпить и пр. После каждого боя все GF получают экспу, равную экспе, полученной персонажем и разделенной на число "приджанкшенненых" к нему GF'ов; кроме того, они получают *Ability Points*. От экспы растет уровень – соответственно, HP и наносимый урон. По мере накопления AP (*Ability Points*) GF'ы учат ability. Ты можешь указать порядок изучения *ability*, даже более: от того, какие *ability* ты выберешь, зависит то, какие *ability* GF сможет выучить в дальнейшем. *Ability* разнообразны и список их велик: среди них есть и новые команды персонажей, и банальное увеличение параметров GF'a, и *abilities*, касающиеся всей партии. О двух классах – поподробнее.

Прежде всего, "приджанкшенный" GF дает возможность вешать на персонажа не только 3 новые команды, но еще 2 *ability*. Работает это так: сначала GF должен выучить *ability* – скажем, HP +10%. Потом в том же меню, где задаются команды для персонажа, эта *ability* вешается на него – эффект налицо. Существует *ability Move-Find* – нахождение скрытых *Draw Point* на карте; она тоже будет работать, только если ты повесишь ее на персонажа. Вся петрушка с двухступенчатой системой затеяна потому, что у персонажа может быть только 2 *ability*, и тебе нужно выбирать из всего многообразия выученного GF'ом.

Далее: вторая группа – это *ability*, позволяющие привязывать (опять же junction'ить, и давай дальше писать это слово по-русски и без кавычек), так вот, джанкшонить магию к разным параметрам игрока и его оружия. Делается это следующим образом: если у GF'a есть *ability*, позволяющая джанкшонить магию к HP, то ты выбираешь *Junction/Magic*, потом – строчку HP и магию из той, которую ты успел натаскать. Новое значение параметра тебе покажут, как только ты наведешь курсор на соответствующее заклинание.

Параметры, к которым можно джакшонить магию, разбиты на 3 группы: это характеристики персонажа, элементная атака и защита и статусная атака и защита. С первым все понятно – параметр меняется себе и меняется. Остальные кривоватые формулировки нужно объяснить.

Персонаж может сделать часть своей непосредственной – то есть оружием, а не магией – атаки элементной: огненной, водяной и пр. Персонаж может быть частично защищен от элементных атак – в разной степени от разных стихий. И то, и другое осуществляется джанкшеньем магии к параметрам, открывающимся при выборе *Junction/Magic* и нажатии "влево". Соответствующие строчки станут белыми, то есть потенциально "джанкшиющимися" (ну, позволю себе кавычки), только если GF уже выучил соответствующий скилл; это относится и к характеристикам персонажа тоже. Эффект очевиден: 50% атаки огнем – существенно больнее водяным существам, 50% защиты от огня – ополовинивание огненных атак; кстати, один из главных врагов вовсю шарашит огнем, что очевидно еще из заставки. При защите больше 100% персонаж лечится соответствующей стихией.

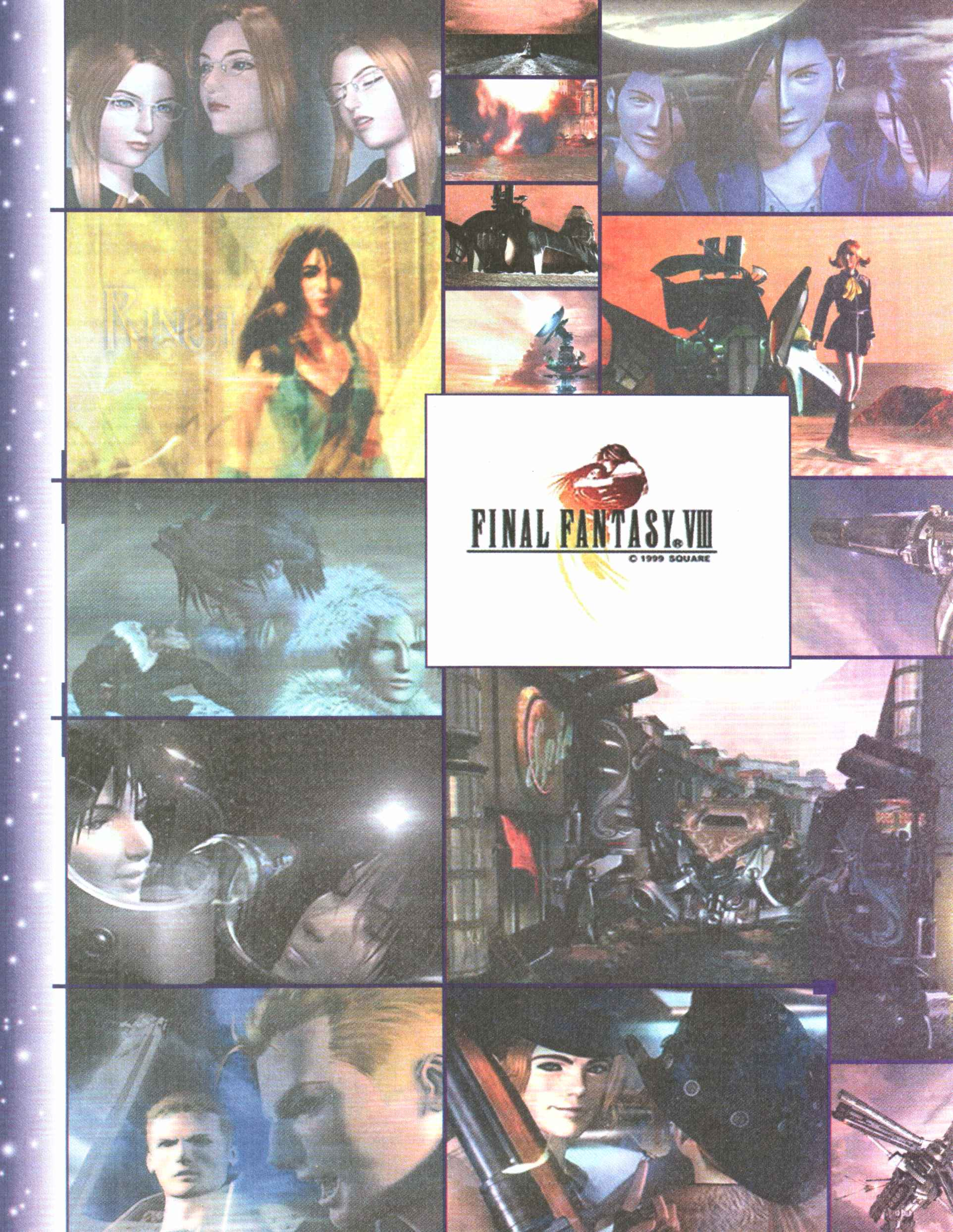
Та же история со статусными атаками и защитами. Персонаж может усыплять или отравлять врага мечом; персонаж может быть частично защищен от усыпления или яда (очевидно, сном и ядом статусные воздействия не исчерпываются). Меню статусных параметров открывается, если после вывода меню элементных параметров нажать "влево" еще раз.

К каждому параметру может быть приджанкшено только одно заклинание, если у GF'a нет скилла, позволяющего джанкшонить два сразу. Джанкшенье к персонажу 2 GF'ов с *ability HP junction* не исправит ситуацию – на HP можно будет повесить только одно заклинание.

Вот основное, что тебе нужно знать о *junction*. В принципе, в соответствующем меню есть опция джанкшенья всего и вся с определенной ориентацией (атака, защита, баланс), и те, кому все по фигу и влом копаться, могут не париться и настроить все автоматически. Но ведь здесь же нет тех, кому все по фигу и влом копаться?

Теперь вот тебе бонус: таблица GF'ов с эффектами вызова, и самое главное – их местонахождением. То есть где можно ценное животное отхватить и какой ценой. Читай внимательно, пригодится.

Особенное внимание обрати на тех GF'ов, ко-


FINAL FANTASY VIII
© 1999 SQUARE

GF	Атака	Местонахождение	Как
Quezatcotl	Молнией	Выдается Quistis при походе в Fre Cavern	
Shiva	Холодом	Выдается Quistis при походе в Fre Cavern	
Ifrit	Огнем	Fire Cavern	Победи Ifrit'a
Siren	Физическая атака + Sleep	Драка с Elvoret'ом на коммуникационной башне	Draw из Elvoret'a
Brothers	Атака землей	Tomb of Unknown King	Победи Brothers
Diablos	-70% HP противника	Находится в выданной Cid'ом лампе	Сохранись, используй лампу (Item/Use), подерись с Diablos, загрузи сейв, пойди прокачай партию, повторяй до получения эффекта
Carbuncle		Deling City, Presidential Residence	Draw из Iquion'a
Leviathan	Атака водой	Balamb Garden	Draw из Norg'a
Pandemona		Balamb Hotel, драка с Fujin'ом и Rajin	Draw из Fujin'a
Odin		Centra Ruins	Победи Odin'a
Alexander		Galbadia Garden	Draw из Edea
Cerebrus		Galbadia Garden	Победи Cerebrus'a
Ghoulish			Собери в жестоких боях 6 Steel Pipes, 6 Molbor Tentacles, 6 Remedy Pluses, найди в Tears Point Solomon's Ring и используй его
Bahamut		Warship Island	Победи Bahamut'a
Sabotender		Cactuar Island (Centra Region)	Победи Giant Cactuar
Tonberry		Centra Ruins	Победи не меньше 20 Tonberry, после чего победи Tonberry King'a
Eden		Warship Island	Draw из Ultimate Weapon



Он его породил, он его сейчас и отправит на головы врагам.



Это - радость по поводу новой формы. Они живые, правда!

торых нужно из кого-нибудь тянуть: если ты победишь противника, не вытянув из него GF'a, то GF будет для тебя потерян. Впрочем, можно и всю игру пройти на 5 GF'ах, и ничего.

Магия и предметы

Переходим к магии и предметам – расходным, так сказать, материалам.

С предметами все ясно. Они большей частью вываливаются из монстров, иногда покупаются в магазине, используются в бою с помощь соответствующей команды или в мирной ситуации через соответствующее меню. Кроме разнообразных potion'ов и коктейлей Молотова, существует масса предметов с особым применением; о некоторых из них будет сказано ниже.

С магией интереснее. Магия присутствует у тебя, грубо говоря, в виде скроллов. То есть некоторое количество расходуемых единиц каждого заклинания. Эффективность использования заклинания зависит от параметра *Magic* персонажа – местами у японцев все по-простому. Магию можно так же, как и предметы, использовать в бою с помощью команды (обрати внимание, что и в том, и в другом случае персонаж совершает действие, то есть тратит "ход"), а можно применять через меню; но способ добычи здесь другой. Предметы вываливаются из поверженных персонажей; магию нужно высосать в процессе боя, и это тоже отдельная команда – та самая *Draw*. Тебе показывают список имеющихся у противника заклинаний, ты выбираешь, после чего *Draw* может быть успешным, а может сорваться. "Ход" потрачен в любом случае. Тут уж вопрос в том, насколько в тебе заговорит манчкин: мой знакомый на первом диске насосал столько магии, сколько у меня на третьем не было. Кроме того, магию можно доставать из *Draw Points*, встречающихся на карте (собственно, кроме них на карте встречаются только *Save Points*, так что отличишь); осуществить акцию может только тот персонаж, у которого приджанкшенена команда *Draw*.

Собственно, система магии, как видишь, нехитра. Все-таки те, кто кричит, что **FFVIII** – не RPG, мягко говоря, делают это зря. То есть, конечно, это не совсем RPG, и даже совсем не RPG, но, по меньшей мере, способы прохождения глубоко индивидуальны. Скорее всего, существуют люди, которые вовсю сражаются магией, хотя мне, скажем, делать это практически не доводилось – только лечебная или в критических случаях. И у них, и у меня все прекрасно получается.

Оружие и лимиты

Особое внимание тем, кто играл в **FFVII**. Поиск лимита может довести тебя до приступа истерики, а все на самом деле очень нехитро.

Сначала оружие. Ты не можешь (как, скорее всего, уже заметил) менять выданное герою оружие; все, что в твоих силах, – это модернизировать его. Модернизации становятся доступны по мере того, как ты находишь журналы Weapons Monthly – то, что у тебя в *Items* называется Weapon Mon, скажем, Mar. Или Jun. Или еще как-нибудь. Последние три буквы обозначают месяц. В каждом следующем журнале описываются все более крутые "пушки"; модернизируя, ты сможешь увидеть, как меняются параметры при переходе к новому девайсу. Расположены журналы в следующих местах:

March: Победи Elvoret'a (Dollet)

April: Лежит на столе Squall'a в его новой комнате – после того, как Squall становится Seed'ом

May: В Deling Sewers



Скриптовый сейшн. FFVIII красив со всех сторон своего движка.



Типичная для бескрайних просторов FFVIII помесь футуризма и, скажем, Европы 19 века.





Сбор воли в кулак. На том конце стола сейчас будет холодно.



Selphie уже в кондиции. Может кастовать лимиты.

June: Победи BGH251F2 в Missile Base

July: Находится в Training Center'e Balamb Garden'a (на третьем диске)

August: В 5 шагах к югу от статуи гаргульи в Trabia Garden

Debut: Lunatic Pandora Research Center (последний эпизод с Laguna)

Здесь и далее: все журналы можно купить в магазине Esthar'a, повесив на кого-нибудь из партии *ability GF Tonberry Familiar.*

После получения журнала ты идешь в ближайший Junk Shop (он есть практически в каждом городе, например, в Dollet'e; если уж совсем нигде не найдешь, то добирайся туда), отдаешь нужное количество ресурсов и получаешь новенький тесак. Учти, что вовсе не обязательно модернизировать их последовательно: если у тебя есть тесак первого уровня и ресурсы на то, чтобы сделать его второго или третьего уровней, то делай сразу третьего. Ресурсы не суммируются: превратить тесак 1 в тесак 2 стоит столько же, сколько в тесак 3 (более того: сделать из третьего второй – столько же, сколько из первого второй). Вот, собственно, все про оружие; брони, как ты опять-таки уже заметил, нет вообще.

С лимитами интереснее. Лимиты, то есть особые удары, включаются тогда, когда у персонажа остался определенный процент HP – меньше 25%. Рядом с Attack появляется стрелочка вправо, нажимаешь "вправо" же – появляется название лимита. Если стрелочка не появилось, то кнопкой, которой прокручиваются готовые персонажи (то есть выбирается, кто из персонажей, готовых ходить, будет делать это первым; по дефолту это **D**), можно вытащить ее принудительно: прокручиваешь его 6-8 раз, он озверевает и готов на все. Ниже приводится список лимитов.

Squall – Renzokukken. При виде врага теряет волю, приходит в ярость, бежит на мерзавца и наносит несколько страшных ударов мечом; если вовремя (а именно когда прямоугольник на полосе внизу экрана будет пролетать через окошко и появится надпись *Trigger*) нажать **E**, то удар получится более сильным. Иногда Squall наносит еще и один из 8 добивающих ударов – их он тоже выучивает по ходу игры.

Zell – Duel. Zell проводит несколько приемов; если отключить режим *Auto*, то можно будет выбирать приемы самостоятельно – из вываливающегося списка. Новые, весьма и весьма сильные приемы Zell узнает из номеров King of Fighters; они расположены в следующих местах:

001: Первый этаж D-District Prison

002: Выдается после победы над Raijin и Fujin'ом

003: Выдается случайным образом при проведении ночи в отеле Balamb'a

004: Выдается случайным образом при победе над одним из солдат в Lunatic Pandora

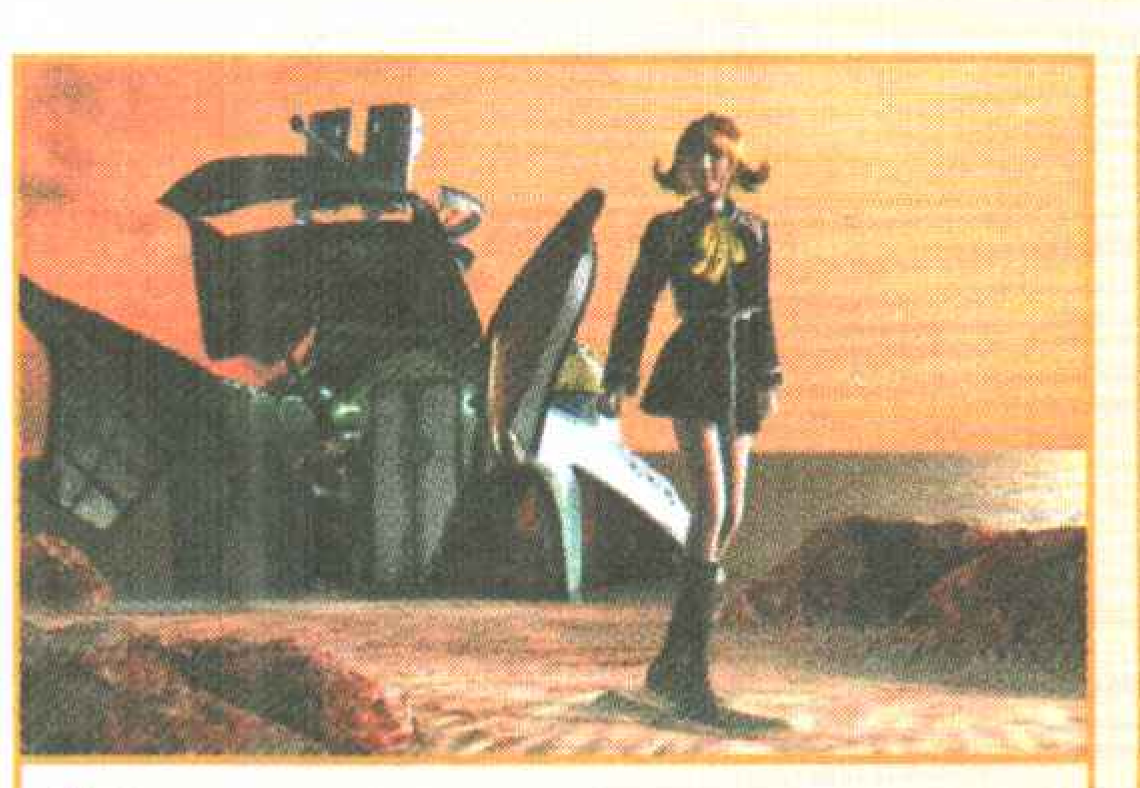
005: В фойе Lunatic Pandora

См. примечание о журналах выше.

Selphie – Slot. Кастует выбираемое случайным образом заклинание один, два или три раза – тоже выбирается случайным образом; среди заклинаний есть несколько, не доступных где-либо еще; в частности, с самого начала Selphie кастует чрезвычайно полезный *Full-Cure.*

Rinoa – Angelo. Пес Rinoa разучивает новый прием в течение некоторого времени после того, как ты находишь журнал Pet Pals с этим приемом; в драке используемый прием выбирается случайным образом. Местонахождение журналов:

Issue 1: На поезде в Timber



Определенный процент аудитории, вне всякого сомнения, углядит в этой картинке что-то похабное.



Думаю, это без комментариев. Shiva и ее лучшие части.

Seed Rank

Как ты понял, ты Seed, профессиональный наемник, получающий зарплату от Garden'a, и это единственный способ получить какие-либо деньги. Зарплата твоя зависит от твоего ранга; для того, чтобы повысить ранг, нужно ответить в Tutorial/TEST на 10 вопросов. Вопросы касаются правил игры и, в принципе, не вредно ответить на них самостоятельно, дабы узнать массу полезных вещей. Если ты грязный читер – правильные ответы на вопросы для каждого уровня к твоим услугам:

Тест 1: Y N Y Y Y N N Y N N
Тест 2: Y N Y Y Y N Y Y N N
Тест 3: N N Y N Y Y Y N Y N
Тест 4: N Y Y Y N N Y Y N N
Тест 5: N N N Y Y N N Y Y Y
Тест 6: Y N Y Y N N Y Y N Y
Тест 7: Y Y Y Y Y Y N Y Y N
Тест 8: N Y N N Y Y N N Y N
Тест 9: N Y N N N N N N Y Y
Тест 10: Y N N N N N N N Y N
Тест 11: Y Y N Y Y N Y N N Y
Тест 12: N Y N N Y N Y N Y N
Тест 13: Y N N N Y N N N N N
Тест 14: Y Y Y Y N Y Y N Y N
Тест 15: Y Y N N N N N Y N Y
Тест 16: Y N N Y N Y N N Y N
Тест 17: Y N N N Y N N Y N N
Тест 18: Y N N N Y N N N N N
Тест 19: Y N N Y N N N N N Y
Тест 20: Y Y N Y N Y Y Y N N
Тест 21: Y Y Y Y N N Y Y Y N
Тест 22: N N N Y N N N Y Y N
Тест 23: Y N N N N Y Y Y Y Y
Тест 24: Y Y N N Y Y N N N Y
Тест 25: Y N Y Y Y N N Y N N
Тест 26: Y Y N Y N Y N Y N N
Тест 27: N Y N N N N Y N Y N
Тест 28: Y N N Y Y Y N Y N N
Тест 29: N N N Y Y N N N Y N
Тест 30: N Y N N N N Y N N N

Если ты не очень грязный читер, то можешь подключить к этому делу голову. Как ты видишь, после ответа на 10 вопросов тебе выдают процент правильных ответов. Основных идей две: во-первых, ответы на все вопросы Y дают тебе соотношение ответов Y и N. Во-вторых, можно несложным образом узнать ответ на любой вопрос: сначала набираешь все ответы Y, потом – все Y, исследуемый вопрос – N. И сравниваешь результаты. Помогает в ситуациях, когда пытаешься пройти честно, но застрял. Потом, это честный взлом: все интереснее, чем тупо с журнала списывать.

В принципе, бойцовское поведение может повысить (а частое убегание с боля боя – понизить) твой Seed Rank без всяких тестов. Максимум, чего ты можешь достичь, это зарплата в 30000 gil. Выдается, как ты заметил, сама через определенные промежутки времени.



Status	Как показывается	В чем заключается
Disabled	Лежит "брык с копыт"	Выбывает из битвы, не получает экспы по ее окончании
Doom	Над головой появляется красный таймер	Персонаж умирает, когда время заканчивается
Critical	Стоит на одном колене или иным способом ополовинивает рост; HP становится желтым	Может делать лимиты
Poison	Над персонажем летают зеленые пузырьки	Получает урон при каждом действии
Petrify	Становится "каменным"	Не может принимать участия в битве – причем Petrify всех персонажей означает мгновенный проигрыш
Petrifying	Таймер над головой	По окончании времени – Petrify
Darkness	Над персонажем висит черное облачко	Ополовинивается параметр Hit
Silence	Над персонажем висят три точки	Не может пользоваться командами Magic (касается и монстров), Draw и GF
Berserk	Персонаж становится красным	Увеличение Attack и автоматический выбор Attack каждый ход
Zombie	Персонаж становится серо-зеленого цвета	Повышается Attack, лечебная магия начинает наносить урон, Phoenix Down убивает, попытка применить Drain-магию или команду Absorb на zombie-персонажа приводит к нанесению урона тому, кто пытался ее применить
Sleep	Над персонажем появляется "zzz".	Не принимает участия в битве
Confuse	Персонаж крутится на месте	Начинает действовать случайным образом – атаковать, кастовать и применять предметы без всякой логики
Vitality Zero	Персонаж становится фиолетовым	Vitality падает до нуля
Slow	Time Bar становится синим	Time Bar заполняется медленнее
Stop	Time Bar становится синим	Time Bar перестает заполняться
Haste	Time Bar становится красным	Time Bar заполняется быстрее
Regen		Персонаж регенерирует
Float	Персонаж парит над землей	Неуязвимость к Earth-атакам
Protect	Синее энергетическое поле над персонажем	Снимает половину урона от физических атак
Shell	Фиолетовое энергетическое поле над персонажем	Снимает половину урона от атак магией
Reflect	Желтое энергетическое поле	Отражение большей части атак магией на кастующего; не срабатывает против сильной магии
Curse	Падает на колени (или иным, как и было сказано, образом ополовинивает свой рост)	Не может использовать лимиты
Aura	Персонаж становится золотым	Появляется возможность использовать лимиты атак и снимается половина урона от атак магией
Double		Все заклинания по желанию кастуются в двойном экземпляре
Triple		Все заклинания по желанию кастуются в двойном или тройном экземпляре. И в случае с Double, и в случае с Triple запас заклинаний расходуется соответственно
Invincible	Персонаж становится прозрачным	Отсутствие эффекта магических и физических атак

Issue 2: На базе повстанцев (дежа вю?) в Timber'е в эпизоде захвата президента

Issue 3: Timber Pet Store

Issue 4: Timber Pet Store

Issue 5: Esthar Pet Store

Issue 6: Esthar Pet Store

См. примечание о журналах выше.

Quistis. Blue Magic. Одно из разучиваемых по ходу игры "заклинаний". Чтобы выучить новое заклинание, используй в *Item* особый предмет; вот список заклинаний и предметов.

Irvine – в состоянии лимита можно засадить в противника сразу несколько пуль, последовательно нажимая E; разными способами (например, с помощью соответствующей способности GF'a) можно получить очень крутые пули.

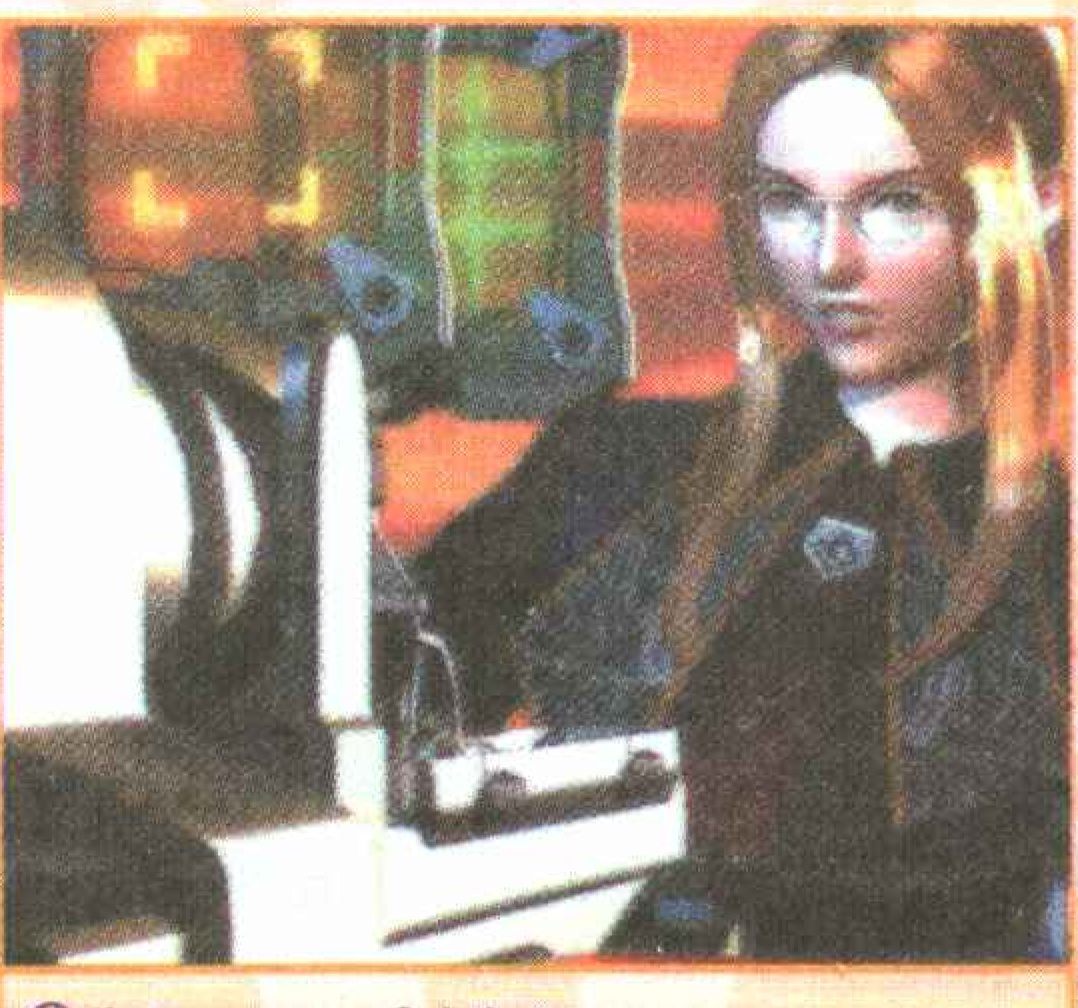
Edea – тоже всякая магия. Достаточно мощная – не более того.

Се ля ви. Использование лимитов – штука рискованная, но очень полезная; дерзай!

Статусы

Ну, и на сладкое. Приведенная ниже информация весьма занудна, но настоятельно рекомендую ее изучить, поскольку понимать, в чем заключается тот или иной *status* и как с ним бороться, весьма полезно. *Status*, как ты понимаешь, состояние персонажа: отравлен, оглушен, спит и пр., и все было бы очевидно, если бы игра называлась не Final Fantasy и "пр." ограничивалось бы 3-4 пунктами. Итак, статусы:

Боевых успехов. Удели внимание развитию GF'ов в начале игры – последние 3 диска покажутся сладким сном. Мат. часть – великое дело.



Крутая училка. Quistis-пулеметчица.





Как бороться
Life-магия, Phoenix-item'ы, команда Revive, провести ночь в отеле
Elixir-item'ы, Remedy Plus, команда Treatment
Cure-магия, Cure-item'ы, скил White Wind E.
Esuna, скилл White Wind E., Soft (Gold Needle), Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, скилл White Wind E., Soft (Gold Needle), Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, скилл White Wind E., Eye Drops, Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, скилл White Wind E., Echo Screen, Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, скилл White Wind E., Holy Water, Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Physical attacks, Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Physical attacks, Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Esuna, Remedy Plus, Elixir-item'ы, команда Treatment
Dispel, Haste magic, Esuna, Elixir-items, команда Treatment
Dispel, Haste magic, Esuna, Elixir-items, команда Treatment
Dispel
Dispel
Dispel
Dispel
Dispel
Dispel
Esuna, скилл White Wind E., Holy Water, Remedy-items, Elixir-typed items, команда Treatment
Dispel
Исчезает через один ход
Dispel
Нет
Нет

Знаешь ли ты, что:

При вынужденной замене одного бойца на другого можно передать всю магию и все джанкшены – и GF'ов, и параметры – разом? Делается это через меню *Switch*.

Ability Boost работает следующим образом: пока GF летает, зажимаешь **F** и часто-часто жмешь **A**? Атака получается сильнее.

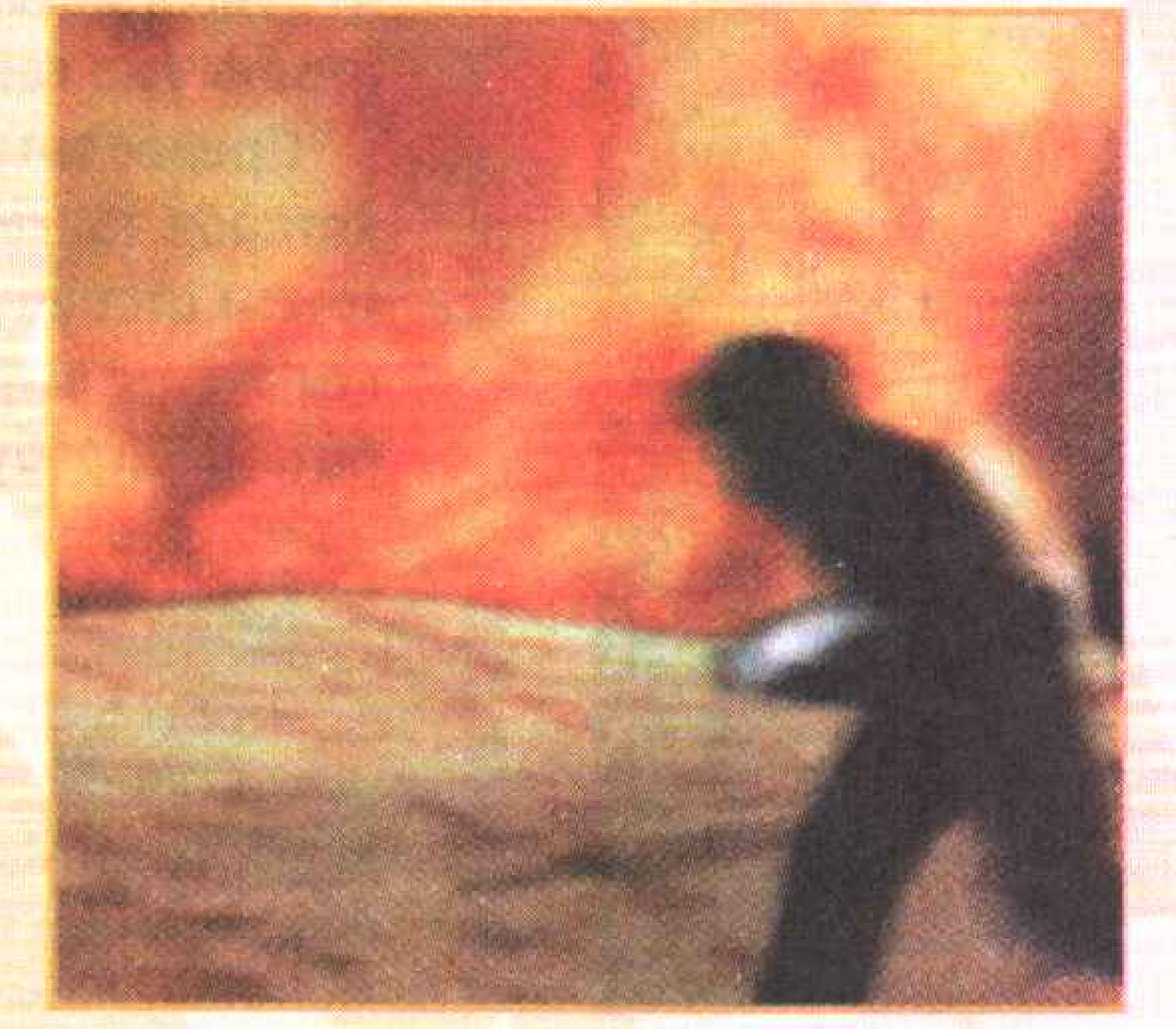
Что Squall бьет мечом приблизительно вдвое сильнее, если сразу после того, как раздается свист меча в воздухе, нажать **E** ? Та же самая **E** работает триггером у Renzokukken'а

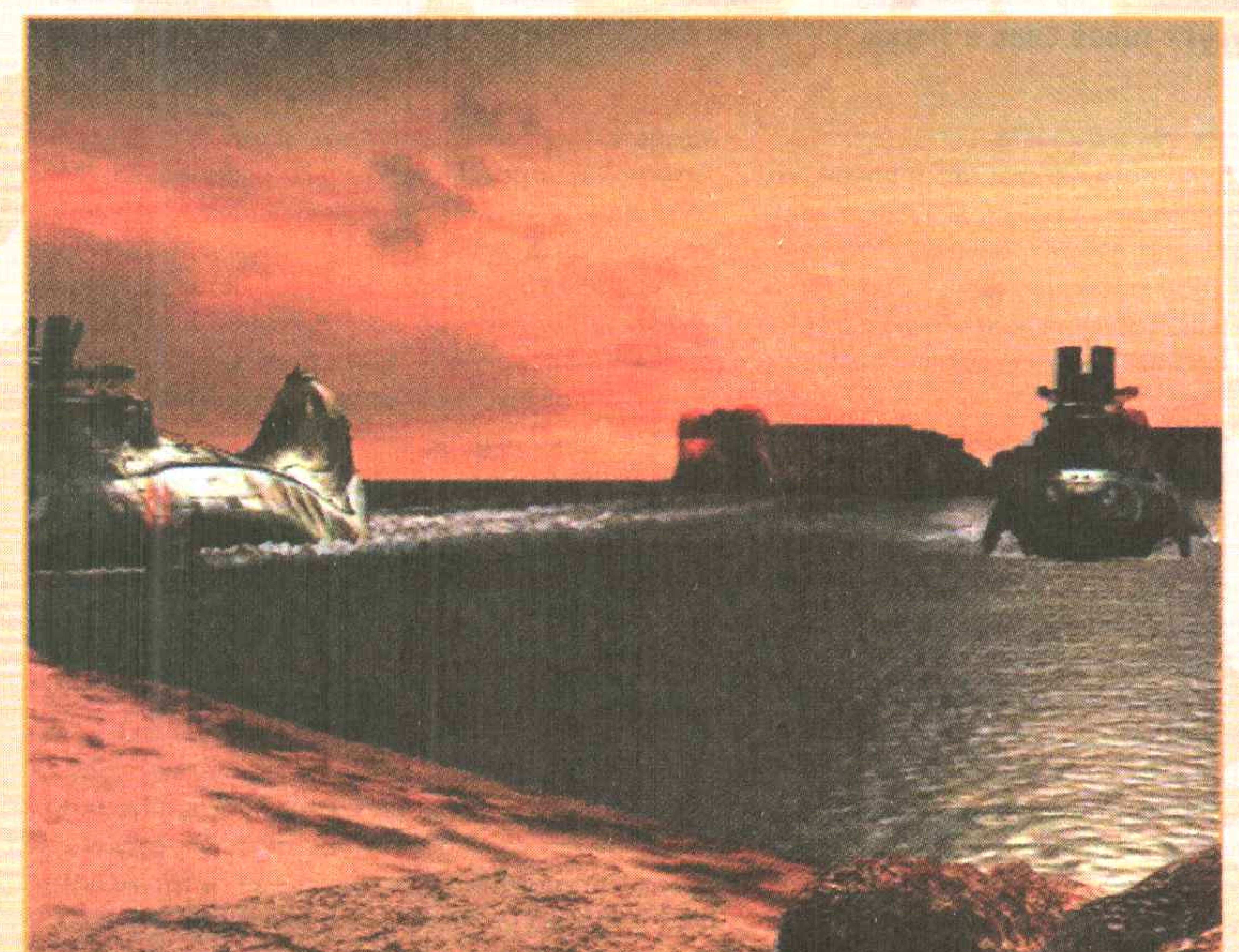
Что хождение по лесу увеличивает вероятность драки, а по дорогам – снижает?

Что персонаж, нанесший добивающий удар, получает экспы больше других, и удар этот должен быть нанесен именно персонажем, а не его GF'ом? За боссов экспу не дают, так что если экран перед битвой разлетелся не как обычно, а по-боссовски, то твоя жадность может спать спокойно.

Что экспа делится на всех GF'ов, приджанкшоненых к персонажу, а вот AP раздаются каждому по фиксированному количеству, сколько бы их ни было? Отсюда вывод: можно небоевых GF'ов повесить на одного персонажа, и тогда они будут просто качать *abilities*, а расти особо не будут. Правда, получается какой-то изврат.

Что дизайнера боевой системы зовут Hiroyuki Itou, и это на самом деле так?!







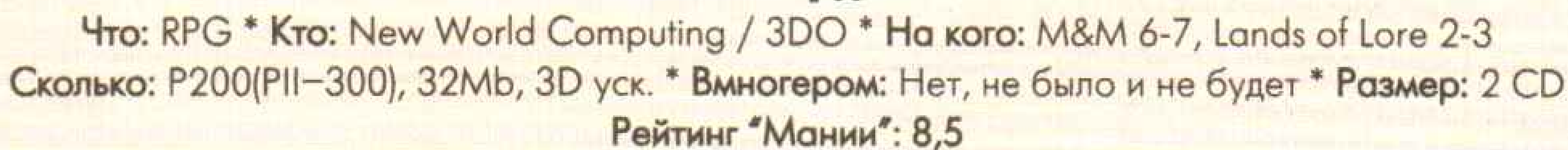
Ростислав Хабаров
habarov@igromania.ru

Кирилл Шитарев
onehroft@mail.ru



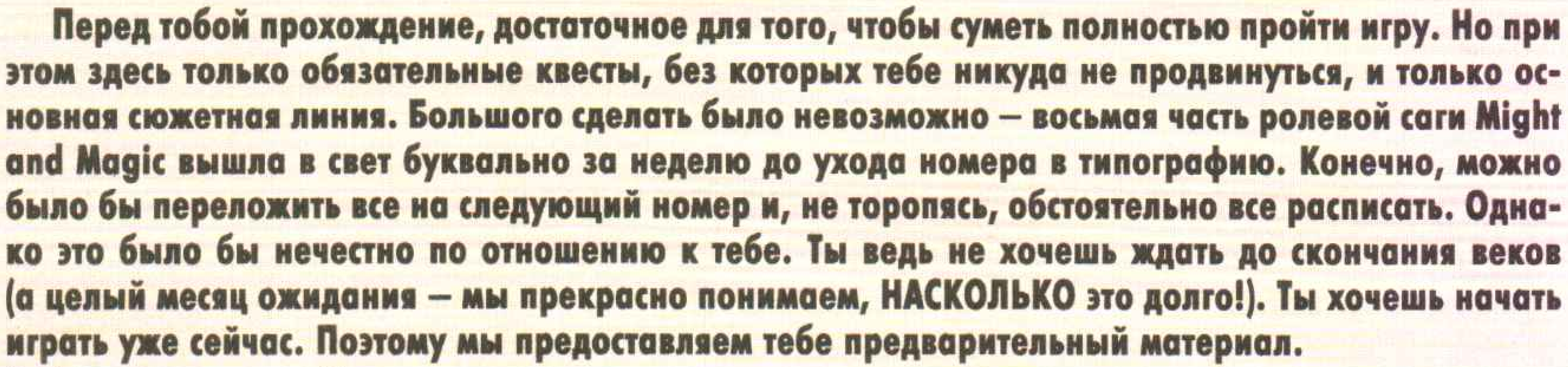


Might and Magic VIII: Day of the Destroyer



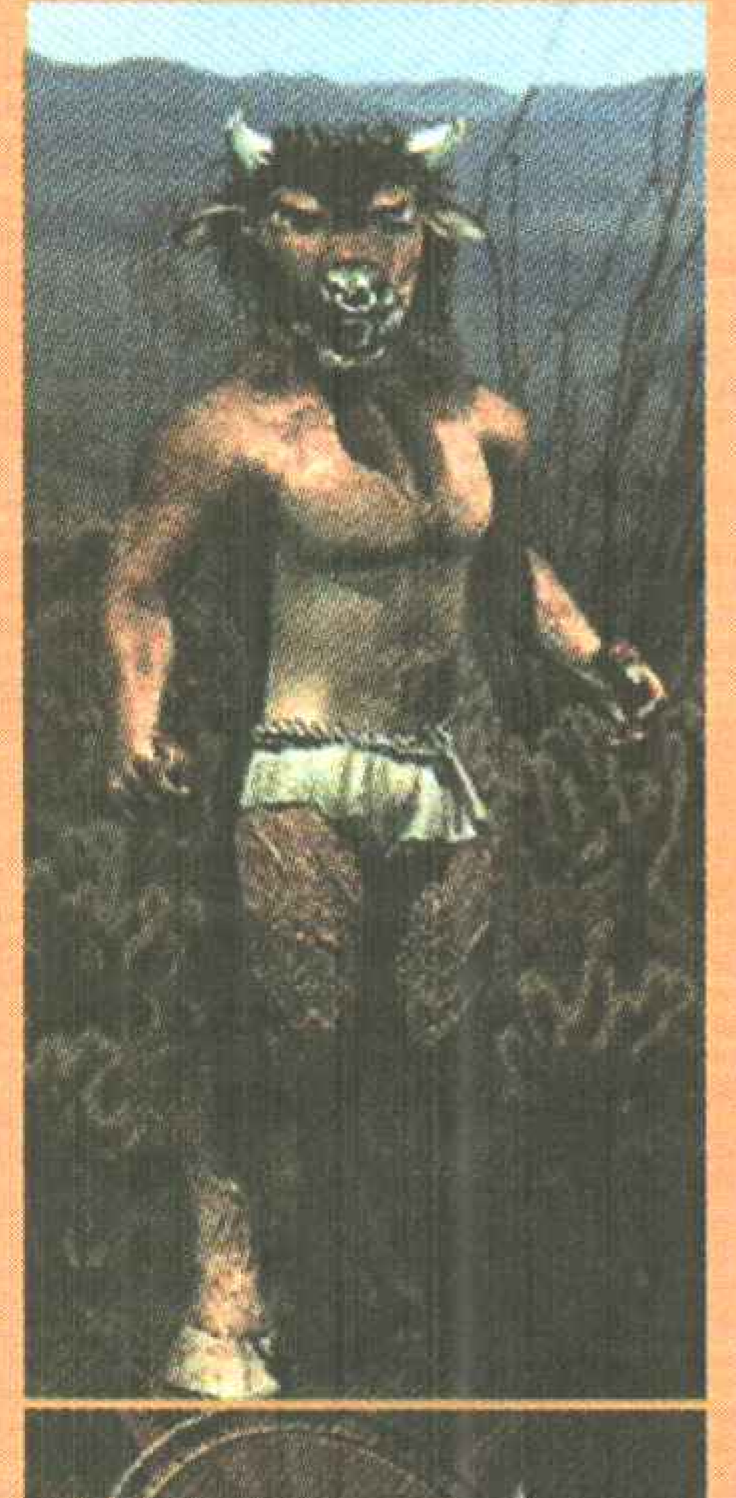
Быстрое прохождение

R&S: Вердикт
Что: RPG * **Кто:** New World Computing / 3DO * **На кого:** M&M 6-7, Lands of Lore 2-3
Сколько: P200(PII–300), 32Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Нет, не было и не будет * **Размер:** 2 CD
Рейтинг "Мании": 8,5



Перед тобой прохождение, достаточное для того, чтобы суметь полностью пройти игру. Но при этом здесь только обязательные квесты, без которых тебе никуда не продвинуться, и только основная сюжетная линия. Большого сделать было невозможно — восьмая часть ролевой саги Might and Magic вышла в свет буквально за неделю до ухода номера в типографию. Конечно, можно было бы переложить все на следующий номер и, не торопясь, обстоятельно все расписать. Однако это было бы нечестно по отношению к тебе. Ты ведь не хочешь ждать до скончания веков (а целый месяц ожидания — мы прекрасно понимаем, НАСКОЛЬКО это долго!). Ты хочешь начать играть уже сейчас. Поэтому мы предоставляем тебе предварительный материал.

Предварительный — так как он предваряет полноценное прохождение/руководство по игре, которое ты сможешь увидеть в следующем номере. Статистика персонажей, предметы, карты, тонны справочной информации самого разного толка, детально расписанные побочные квесты — все это ты встретишь в апрельском выпуске "Мании". А покамест — играй! И, как принято говорить, да пребудут с тобой Сила и Магия.





Немного истории

Чтобы тебе было понятно где, что и почем, коротко напомню события, происходившие в мире Ксиин (мир Might and Magic раньше). По причинам, которые я тебе объяснил, начнем со вторых HoMM. Если хочешь прочесть подробную историю Ксиина "от сотворения", жди следующего номера "Игромании". Итак...

Поспорили за престол два брата — хороший Роланд и не очень хороший Арчибальд. Арчибальд хитростью и подлостью изгнал брата из королевства Энрота и уселся на престол. Потерпеть такой несправедливости Роланд не смог, и началась заваруха. Добренький Роланд (понятное дело, с войсками) восстановил справедливость так, как ее понимал сам, то есть разбил силы противника и самолично занял трон. Дальше действие переносится в M&M6. Роланд пропал, Арчибальд в виде каменной статуи украшает королевскую библиотеку, Энротом управляет малолетний принц, а на мир навалилась непонятная напасть в виде демонов-Криган. Понятное дело, надо всех спасать. Спасением занимается партия неизвестных героев (в количестве четырех) и игрок (естественно, с помощью "Мании"). Совместными усилиями выясняется, что демоны эти — никакие не демоны, а инопланетяне. После их "успокоения" стандартным методом тотальной аннигиляции, мир восстановлен. В это время королева Катерина — жена Роланда, сбежавшая на свою родину Эратию от Криган, находит свое королевство в руинах (это уже Heroes of M&M III). Естественно, такое положение дел Катерину никак не прельщает, и она начинает войну с некромантами. По ходу дела выясняется, что верховодит над всеми скелетами, вампирами и прочей нечистью отец Катерины — бывший воин и король, а теперь некромант и безобразник. После разборок и победы добра в лице дочурки действие переходит в следующую часть Might and Magic — седьмую. Там тоже неспокойно. Вновь какие-то пришельцы напугали народ и задумали всех поработить, построить Звездные Врата, киборгов поставить управлять миром. Опять партия приключенцев и все тот же игрок (да-да, это я о тебе, родимый) выручили Ксиин...





Во всех этих играх косвенно участвуют регнане — подданные древнего королевства Регна — искусные мореплаватели, корсары и воины. Постоянно упоминаются события из их славной истории, находятся старинные артефакты и доспехи, произведенные мастерами Регны, но до сей поры (видимо, по причине удаленности от Энрота и Эратии) встречаться с регнанами не приходилось. Эта оплошность как раз и исправлена в восьмой части игры.

Завязка — Dagger Wound Island и Храм Змеи

Начинается игра на Острове Кинжального Ранения (Dagger Wound Island). Прямо возле места появления шатается ящерица (lizardman). Поговори с ней, и узнаешь, что это караванщик. Караван стоит рядом. Полуразграбленный. Вокруг идет "мясорубка" — пираты сражаются с караванщиками и охраной. Сразу же получишь задание — найти предводителя (минотавр Dadeross) и сообщить о безобразиях. В бой не вступай — без шансов. Чеши к центру острова и находи дом лидера Клана ящериц. Минотавр сидит там. Передай ему послание от караванщика и получи квест — доставить письмо Дадеросса в Равеншор — город торговцев и темных эльфов. Выбраться с Dagger Wound не так просто — пираты, напавшие на остров, разрушили все мосты. Придется пользоваться телепортами, два из которых находятся прямо перед домом. Поговори с лидером Клана и получи от него магический кристалл и указание поговорить с Fredrik Talimere — клириком, недавно обосновавшемся на острове. Он живет в юго-восточной части. Кстати, набери побочных квестов, пока будешь искать Фредрика. Они в основной массе своей несложные (детально читай в апрельском номере). Можешь заглянуть в таверну и нанять компаньонов — вампира и некроманта.

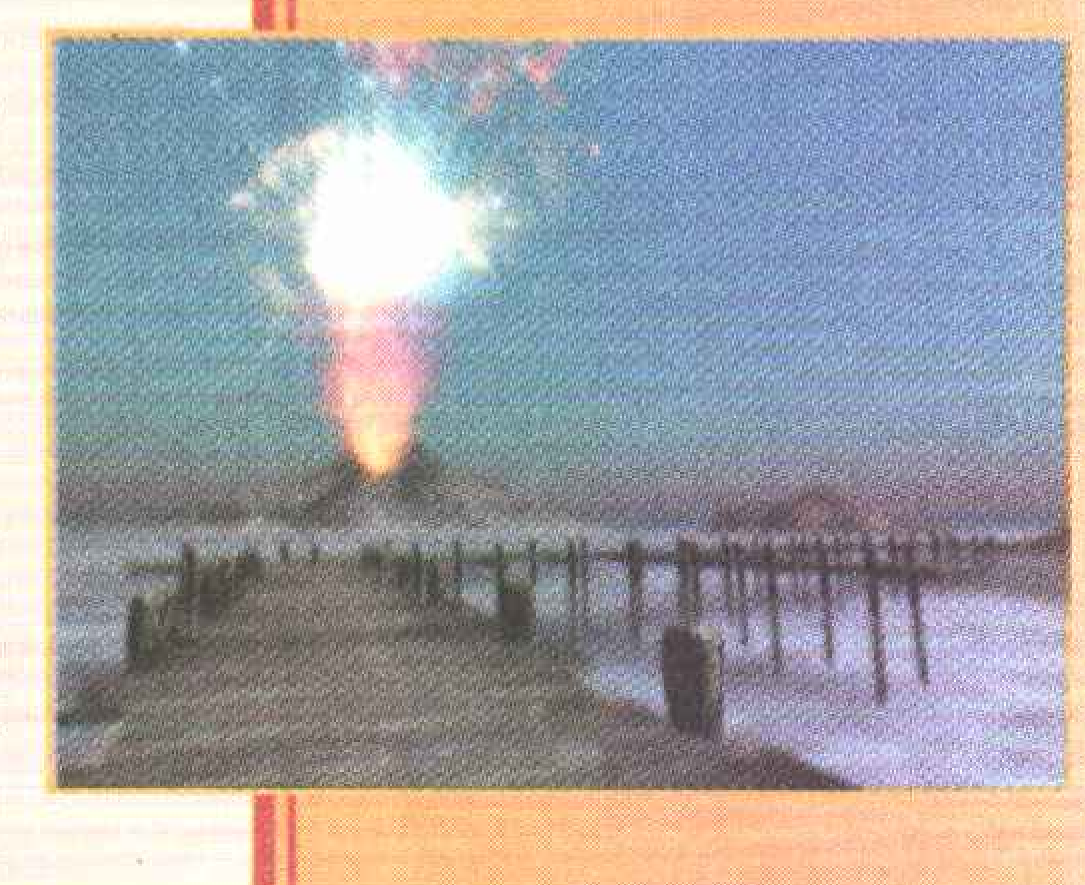
Когда отыщешь Фредрика, расспроси его о кристалле и найми в партию (*Join*). Он расскажет, что кристаллы нужны для активации телепортов. Всего их нужно три штуки. Один из кристаллов у тебя уже есть, другой находится у Фредерика, а еще один найдешь в сундуке, в центре второго острова. Чтобы добраться до него, нужно добежать (именно добежать, потому что скорее всего с пиратами ты еще не справишься, даже несмотря на поддержку охраны из ящериц) до телепорта на юго-западе острова. Пройдя по телепортам до конца, ты найдешь Храм Змеи. Твоя задача — пройти его насквозь. Кстати, там есть несколько интересных квестов, так что исследуй его хорошенько.

В храме придется сражаться, будь готов. Спускайся на нижний этаж — лестница в центре первого зала, затем перебей змей и по очереди нажми все четыре кнопки в нишах. Это в том случае, если ты не крутой doomer или quaker и у тебя нет желания прыгать по опускающимся вниз камням. В следующей комнате нужен torch light. Если смотреть наверх, то безопасный путь подсвечивается красным светом. Не сходи с тропинки — свалишься вниз и попадешь в компанию змей. Если это все-таки случилось, перебей змей (эээ....) и поднимайся обратно. Теперь безопасная дорожка подсвечивается еще и снизу — это для особо одаренных игроков. В следующей комнате нужно поспешить — когда ты попытаешься открыть дверь, пол начнет расползаться, а выходы будут заблокированы. Чтобы не свалиться на шипы, нужно быстро оббежать все стены и нажать все кнопки-светильники в виде змей. Как только ты потушишь последний светильник, двери будут разблокированы. Дальше — необязательные квесты.

Выйдя на свежий воздух, почини портал в город (просто пройди сквозь него). Рядом с входом находится док



















с кораблем. Теперь все в порядке — попасть из города к кораблю и обратно можно минуя долгое путешествие через храм. Заканчивай свои дела на Dagger Wound Island, и — в путь! В Ravenshore!

Тревога — Город торговцев и контрабандисты

Прибыв в Ravenshore, сразу направляйся в Merchant House of Avlar (Торговый Дом Авлара). Он находится сразу возле порта, чуть севернее. Передай письмо консулу Elgar Fellmoon. Елгар, прочтя донесение, попросит отнести письмецо лидеру контрабандистов (smugglers) — крысе Arion Hunter. Пещера контрабандистов находится в восточной части карты. Проще всего перейти через мост и двигаться вдоль южного берега мыса. В пещере предстоит подраться с крысами-оборотнями и анималистами. Hunter, как водится, сидит в самом конце.

Поговорив с крысой (кстати, здесь еще пара побочных квестов), возвращайся к консулу с отчетом об успешно проделанной работе. Следующее задание — поспешить в Avlar, город темных эльфов, к Bastian Loudrin с донесением о происходящих в мире непотребствах. Это можно сделать пешим порядком (строго на север) или, как и раньше, вовремя зайдя в конюшню. Прежде чем отправляться в Авлар, обойди город, разберись со скиллами и амуницией, приценись к магическим магазинам и набери побочных квестов.

Несчастье — Ironsand Desert

Твоя цель — Merchant Guildhouse находится в самой большой части Авлара. Заходи туда и передавай, что велено. Лудрин скажет, что это не первое сообщение о бедах Гильдии торговцев, и пошлет тебя разыскать свидетеля возникновения Огненного Озера в пустыню Железных песков. Иди в Ironsand Desert, находи дом тролля Overdune Snapfinger и проси его пойти с тобой в Avlar. Он откажется, сославшись на то, что не может оставить своего отца одного с прахом погибшего брата. Бери у него урну с прахом Vilebite и двигай в склеп. Там придется вынести гогов и добраться до самого низа, где и находится усыпальница троллей. Кликни на средней могиле и возвращайся к Снапфингеру. Перед тем, как присоединять его к партии (а это необходимо сделать), освободи один слот — скажи *Dismiss* самому ненужному в данный момент персонажу. Теперь забирай тролля с собой и быстренько беги обратно в Avlar.

Выслушав рассказ тролля, Bastian Loudrin скажет, что необходимо заключить альянс с тремя расами из пяти, присутствующими в королевстве: Минотаврами, Некромантами или Священниками Солнца и Драконами или

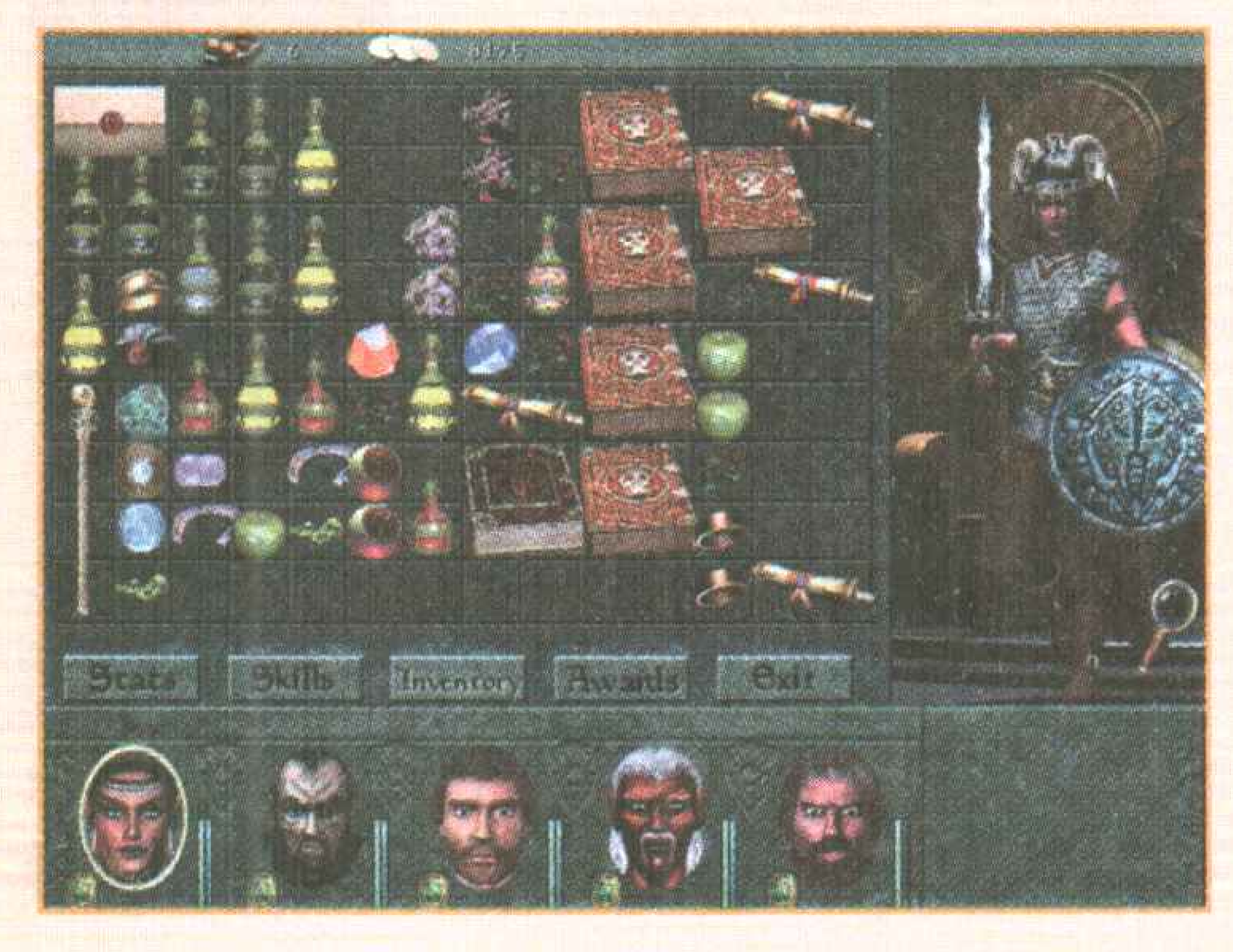


Охотниками на драконов. В этом месте тебе предстоит сделать свой выбор — на чьей стороне ты будешь выступать в двух локальных конфликтах. Хинт: прежде чем выбрать чью-либо сторону, имей ввиду, что получать повышения нужно *до* выбора. Если ты, например, выбираешь Драконов, то от лагеря Охотников останутся только руины, и наоборот...

Альянс — Balthazar Lair, Shadowspire, Murmurwoods, Garrote Gorge

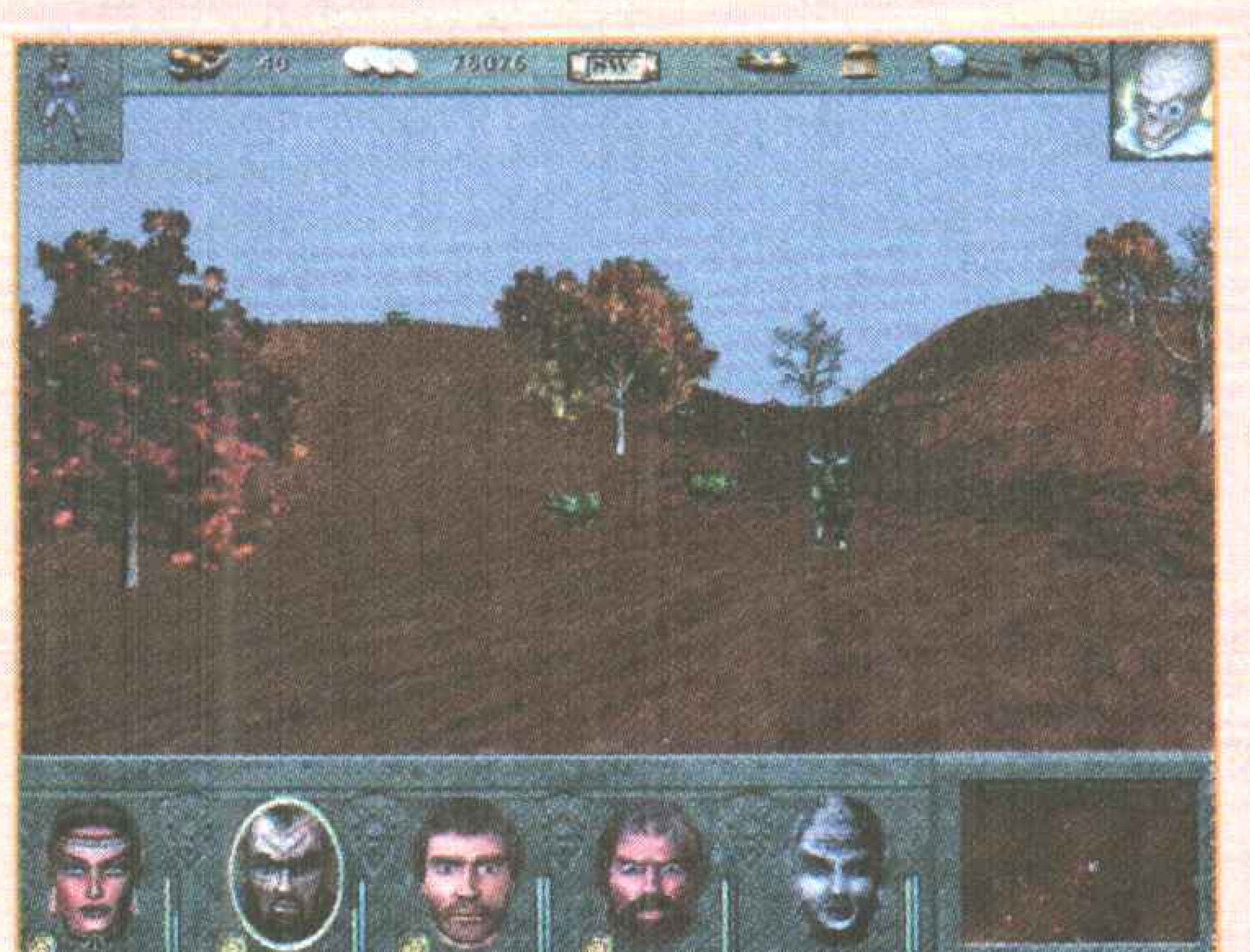
С *Минотаврами* все просто — их лабиринт затоплен водой и заполнен тритонами. Чтобы освободить его, нужно добраться до Ravage Roaming (лучше всего на лодке из Ravenshore) и, мимо горгон, на запад, до входа. Тритонов убиваем, а с водой поступаем так: в лабиринте, на стенах, находятся переключатели с буквенно-цифровой маркировкой от **А** до **К** плюс один переключатель без надписей. Порядок переключения такой: **A B C E G D J C E F D I C б/н.** Если что-то не получилось, просто начинай сначала, с переключателя **А.** Избавившись от тритонов и воды, Иди к предводителю минотавров и просто предлагай альянс. В благодарность за услугу он согласится тебе помочь.





В Ravage Roaming, в северо-западном квадранте карты, находится форт огра по имени Zog (Barbarian Fortress). Его необходимо взять приступом. Вынеся всех великанов на поверхности, входи внутрь. Там процедура избиения огров повторяется. На одной из площадок найди кнопку, открывающую секретный проход в лабиринт под фортом. Снова расправляйся с ограми и, в большом зале, находи секретную стену. За ней, в сундуке, валяется яйцо дракона. Оно обладает огромной силой — за него в Garrote Gorge можно получить расположение *Драконов* или *Охотников*. В обоих случаях нужно разговаривать с лидерами и предлагать дружбу. Лидер Охотников сидит в замке на самом юге карты, Дракон — в самом низу пещеры, что севернее поселения Охотников. Будь внимателен, после того, как ты вступишь в альянс с одной из партий, другая тут же нападет на тебя.

Теперь иди в Shadowspire и в гильдии Некромантов находи Dyson Leyland. Освободи для него слот и присоедини его к партии. Он является членом обеих гильдий и поведет себя так, как этого пожелаешь ты. Если ты решил помочь некромантам, двигай в Murmurwoods, входи в Temple of the Sun, делай "активным" Дайсона и внимательно осматривай факелы на стенах. Под одним из них ты увидишь мерцание слабого красного цвета. Жми на него, откроется проход в центре зала. Прыгай вниз и хватай артефакт некромантов. Все клирики набросятся на тебя — будь готов. Победив, иди к Sandro — лидеру некромантов, и заключай альянс.



Первая битва — Pirate Stronghold, Abandoned Pirate Keep

После создания альянса начнется самая жаркая пора: надо будет приняться за уничтожение пиратского флота. Поговори с главами фракций в здании торговой гильдии Ravenshore, а затем отправляйся на карту Dagger Wound Island. В юго-восточной ее части найди маленький атолл со штабом морских головорезов. Уничтожай пиратов, и вскоре попадешь на их босса. Бери выпавший из него ключик и открывай дверь, что ведет к подводной лодке. Залезай в нее и смотри симпатичный мультик. Вот теперь ты попал в новую область — остров Regna. Ты окажешься прямо рядом с действующим форпостом пиратов, Pirate Stronghold. Внутри очисти верхние этажи и спустись ниже, чтобы попасть в туннели. Они приведут в подземелье Abandoned Pirate Keep: здесь перед тобой стоит задача найти комнату с тремя сундуками, находящими на верхнем ярусе. В центральном из них будет квестовое пушечное ядро и записка. Выходи из крепости и прямо рядом, на возвышенности, ищи гигантскую пушку. Нажатием кнопки ты заставишь ее выстрелить и потопить вражеский флот.

То, чего так долго ждали: Элементальные планы

Вернись к лидерам альянса, поговори с ними и найди домик (Hostel) рядом с городским кристаллом Escaton's Crystal: там живет новоприбывший маг Xanthor. Он даст задание исследовать все четыре Плана элементов и из каждого принести по особому драгоценному кристаллу. Портал в царство Воды находится в области Ravage Roaming: плыви в северо-восточную часть, где и лежит искомый камешек.



Что, Если.ком?..

Самый крупный банк Соединенного Королевства **Halifax** на днях весьма нехило потратился. Нет, он не оплатил адвоката директору в связи с показанной на первом телеканале пленкой с "человеком, похожим на директора банка". Он всего лишь купил **IF.com**, выдав на-гора 1 миллион долларов. Причина столь безумной, на первый взгляд, выходки заключается в том, что IF может расшифровывать как **Intelligence Finance**. Или, что еще более важно для руководства банка, IF стоит аккурат в центре слова Halifax. Так или иначе, спрашивать "А что, если.ком?.." уже нет смысла. Он куплен. Ибо все в этом мире покупается и продается.

Вперед в прошлое!

Весьма уважаемая на Западе газета **Moscow Times** сообщила своим читателям о том, что с приходом Владимира В. Путина программа СОРМ начнет свое действие. То есть: строгий контроль над Рунетом, проверка е-мыла и тому подобные действия. Помнится, уже проводилась акция против СОРМа — народ рисовал баннеры типа "ФСБшники будут долго плакать над твоими любовными письмами", писал обличительные тексты... в итоге все умолкло. Сейчас же, с приходом самого главного (пусть и бывшего) КаГэБиста к власти, СОРМ становится реальнее. Тем более что об этом упоминается не только в газете, но и на известных сайтах "зарубежного" Интернета.

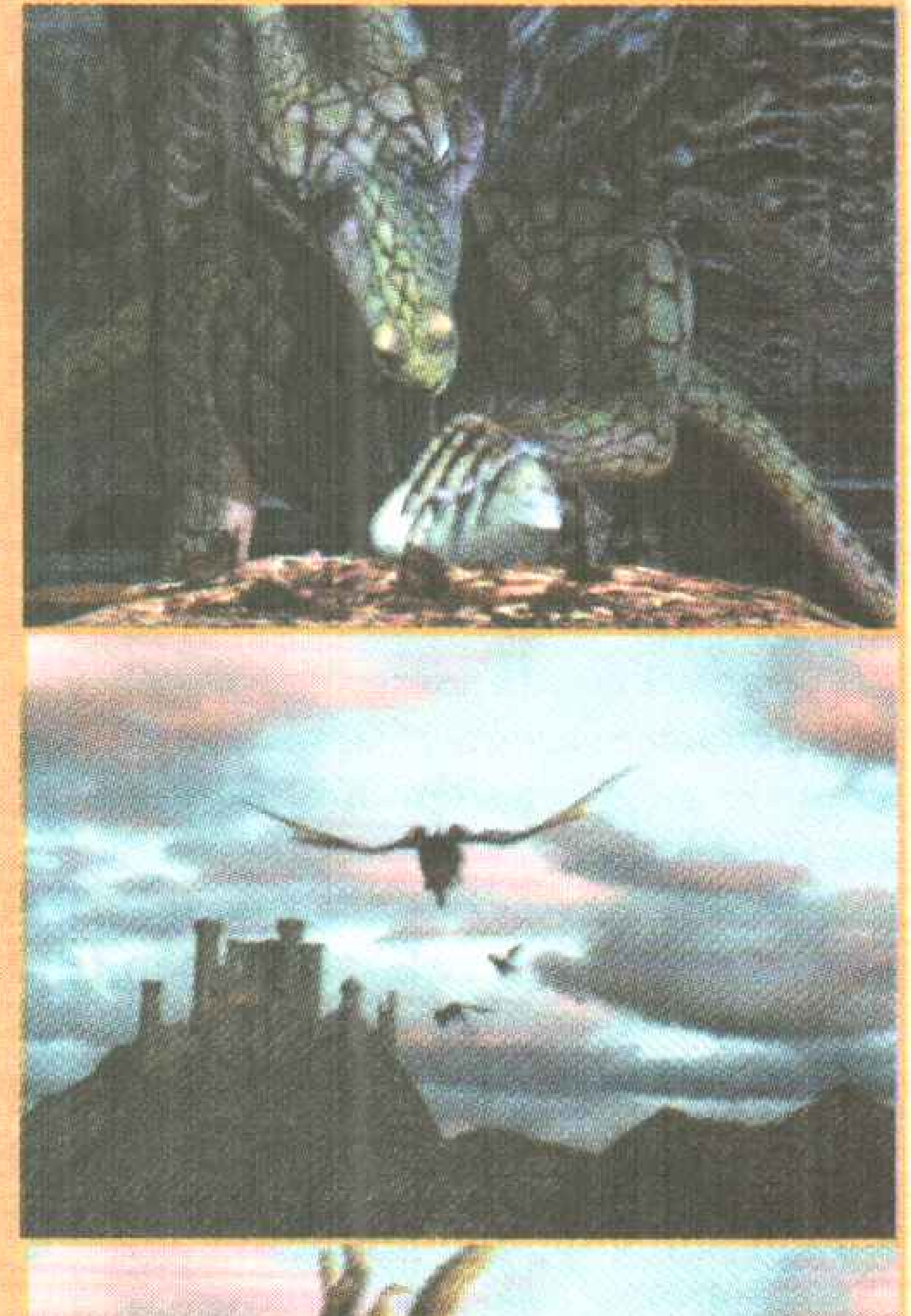
Похороны в онлайне

Если ты не можешь проводить друга в последний путь, если ты не обеспечен деньгами, но очень хочешь посмотреть на церемонию прощания, то к твоим услугам новое похоронное бюро. Ты можешь заказать съемку похоронной процессии, отпевания и т.д. прямо в онлайне. Тебе дают пароль, ты лезешь на сайт, вводишь его и смотришь процессию. Прямо в Интернете. Нужно лишь оплатить услугу да прислать письменное разрешение на съемку. Эта служба действует с недавнего времени и пока что только в Соединенный Штатах Америки. Как знать, возможно, в связи с известными обстоятельствами, эта услуга приживется и у нас. Минута молчания.

Святослав Торик
torick@zmail.ru

*Подготовлено на основе новостей сайта **TechNews** (www.technews.ru).*













Портал в План Земли найдется в юго-восточном углу Dagger Wound Island. Прорубай себе путь через элементалей на самый север. Спустись на лифте, потом поднимись по ступенькам и в маленькой, самой северной комнатке хватай второй кристалл.

Вход в третий План, в реальность Воздуха, находится в области Murmurwoods, в районе уничтоженного штормом леса. Летая среди облаков, отыщи крепость, принадлежащую воздушным элементалям. Тщательно обыщи ее и за фальшивой стеной в одной из комнат обнаружится третий кристалл.

Четвертый кристалл достать будет сложнее всего. Вход в реальность Огня расположен на островке, что в центре местного лавового океана. Попадаешь туда либо через подземный туннель с монстрами, либо с помощью нежно любимого заклинания полета — Fly. Затем, найдя крепость огненных созданий, вламывайся внутрь и иди по узкой тропинке над лавой. Через пару залов окажешься в тупиковой комнате с колонной: прыгни на нее, и она опустится. Вернись к выходу и теперь спускайся вниз по заработавшей платформе. Снова пройди по навесным бревнам к столбику, нажми его и прыгни вниз, к своеобразному водопаду. Пройди сквозь него и телепортируйся в длинный коридор, ведущий к финальному кристаллу.



Escaton's Crystal

Сейчас, став обладателем всех четырех кристаллов элементов, неси их магу Xanthor, и получишь ключ для Escaton's Crystal. Перебей кристальных созданий внутри и найди комнату на севере: у одной из ее стен расположился механизм с разноцветными лампочками. Нажми на кнопку и посмотри, в каком порядке они загораются. Теперь ручками нажимай на каждую из трех передних ламп в порядке очередности, и сзади тебя откроется портал. Вот нужный порядок: обычными цифрами обозначена очередь нажатия кристаллов, а римскими — номер кристалла.

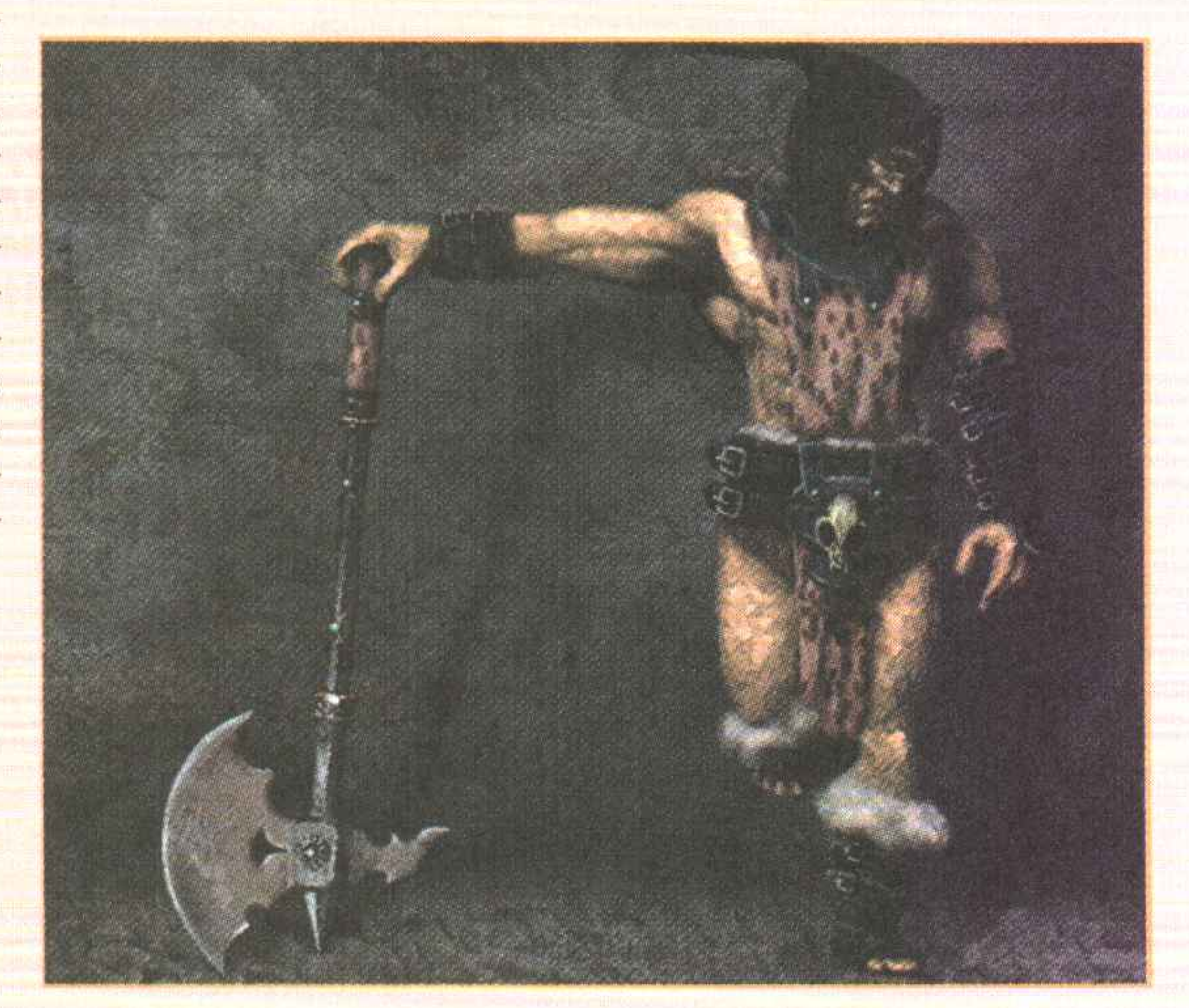
I	II	III
1	3	2
4	5	6
7	—	8
9	—	—



Долгожданная победа!

Ты в новой области, Plane between Planes. В центре находится замок в виде гигантского черепа — Escaton's Palace. Тебе нужно туда. Нажми на все переключатели — откроешь все запертые до этого двери, после чего в восточной части уровня увидишь дверь в зал с главным злодеем. Спроси у этого киборга, который по имени Escaton, о спасении мира и отгадай три загадки. Ответ на первую: Prison, на вторую — Inside, на третью — Egg. Получай ключи от темниц с лордами элементалей. Выходи из подземелья и исследуй область. В юго-восточном углу отыщется темница лорда Земли. Прыгай по висящим в воздухе платформам и отбивайся от врагов. Освободив лорда, выбирайся наружу и лети в юго-западный угол. В этом подземелье сразу включай левитацию твоего вампира, чтобы избежать вредоносного воздействия лавы, и найди лорда Воды.

В северо-восточном углу увидишь портал в тюрьму лорда Воздуха, а в северо-западном — Огня. Оба подземелья достаточно просты, хоть и густо населены врагами. Как освободишь последнего лорда — телепортируйся в какое-нибудь безопасное местечко вроде Ravenshore и смотри финальный мультик. Поздравляю: наши опять победили!



Zimozul
zimozul@mail.infotel.ru

The Sims

Горизонты симоводства



R&S: Вердикт

Что: Симулятор жизни * **Кто:** Maxis / Electronic Arts * **На кого:** Увы, игра оригинальна
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb * **Вмногером:** Не сложилось * **Размер:** 2 CD
Рейтинг "Мании": 9.2



Мы в ответе за тех, кого приручили.

Антуан де Сент-Экзюпери, "Маленький принц"

Предисловие

Прежде всего прошу тебя учесть, что The Sims является игрой оригинальной по форме и сути, хотя и не первой в своем классе. Это симулятор жизни, попытка создать электронное общество, живущее самостоятельно. Посему твоя роль как игрока и конечная цель всего происходящего на экране монитора весьма и весьма сложно объяснимы. Тем не менее, сами попытки обустроить жизнь и быт всей этой малой вселенной крайне забавны.

"Жертвы" опытов

Начать игру ты можешь либо создав своего персонажа (об этом позже), либо выбрав одного из имеющихся в наличии. В шести домах "долины" уже обитают две семьи (Goth и Newbies) и еще три ожидают ордера на заселение (Pleasant, Roomies и Bachelor). Каждая из семей в целом и каждый ее член в отдельности обладает своими особенностями и чертами характера. Pleasants — это семейная пара, отягощенная двумя детьми. Они прибывают в городок, чтобы построить надежное пристанище для своих подрастающих чад. "Семья" Roomies состоит из двух подружек, переселившихся на новое место и жаждущих обзавестись новыми знакомыми и друзьями. А Bachelor представляет собой только что окончившего ВУЗ молодого человека, тешащего себя надеждами на светлое будущее.



Общий вид

Учти, что, выбрав семью, можно ее в любой момент бросить на произвол своего компьютерного мозга. А то и вообще выселить из дома. Никто не обязывает тебя заниматься ей всю оставшуюся жизнь. Если надоели — бросай. Создай новых, последи за ними, а потом — представь, как весело будет вернуться, взглянуть на то, чего же добились твои бывшие подопечные без твоего чуткого руководства.

Обрати внимание на создание своей семьи. Во-первых, неважно, один это человек или несколько. Все равно в ходе всей игры он будет обзываться семьей. Так что не удивляйся. Выбери ему имя, фамилию. Затем подбери по желанию пол (имеется в наличии два), цвет кожи (три вида), внешность (несколько вариантов) и возраст (всего два варианта — взрослый или ребенок). После этого следует распределить некоторое количество свободных очков по пяти характеристикам.

Neat — чистоплотность, то есть то, насколько внимательным будет персонаж к тому, спустил ли он/она за собой воду в туалете, выбросил ли мусор в помойное ведро или просто вывалил на лестничной клетке и так далее.

Outgoing — тяга к шумному времяпрепровождению и выходу в люди. Чем больше здесь пунктов, тем больше предпочитает персонаж шумные вечеринки сидению дома в гордом одиночестве.

Active определяет, что же любит персонаж — активно отдыхать или спокойно посидеть у телевизора с умной книжкой.

Playful — большое значение этой характеристики означает, что сей персонаж обожает смеяться, танцевать, играть в игры — в общем, веселиться.

Nice — характер персонажа, манера его обхождения с людьми. Если на эту характеристику угроблено много пунктов, то он весьма добр, внимателен и крайне мил.

"Гнезда" и их обустройство

Определившись с тем, на кого же ты обрушишь свое внимание, учти, что все вновь прибывающие персонажи обладают лишь двадцатью тысячами, которые они могут потратить на покупку дома и его дальнейшее обустройство. Поэтому выбор места жительства сокращается всего до двух построек. Один домик поменьше размером, он стоит около десяти тысяч. Но обладает некоторыми предметами меблировки, включая телефон и кровать. Рекомендуется, если ты решился начать игру своим персонажем. Второе здание побольше, стоит порядка четырнадцати тысяч, но ветер гуляет по абсолютно пустым комнатам.

> **Телефонные службы**
>
> **Pizza** — за 40$ твой персонаж менее чем через час получит отличную, сытную пиццу прямо к дверям своего дома.
>
> **Maid** — за 10$ в день ты получишь уборщицу и чистильщицу всего и вся.
>
> **Fire Dept.** Если взорвется микроволновка или загорится плита — звони, не стесняйся.
>
> **Repairman** — слесарь заменит лампочки, починит все, что надо — за отдельную плату.
>
> **Gardener** — все цветы в доме будут политы, клумбы приведены в порядок. Оплата покустовая.
>
> **Police** — вызывать только в случае ограбления. Противное грозит массой неприятных слов от полисмена.

Теперь самое время, вооружившись художественным вкусом и здравым смыслом (так как нельзя забывать о количестве наличных у персонажа и планах на его будущее), приступить к обживанию дома. Имеются следующие возможности.

Переходи при помощи соответствующей кнопки в *Build Mode*. Здесь представлен набор инструментов для тотальной перестройки жилища. К таковым относятся:



Отключился посреди белого дня от переутомления.

Terrain Tool — поднятие или опускание почвы;

Water Tool — планировка бассейна;

Wall & Fence Tool — создание стен дома и забора вокруг него;

Wallpaper Tool — обои;

Stair Tool — лестницы на второй этаж;

Fireplace Tool — несколько каминов на любой вкус и карман;

Plant Tool — планировка зеленых насаждений вокруг дома;

Floor Tool — плитка, палас, паркет и прочее напольное украшательство;

Window Tool — вставка разнообразных окон;

Roof Tool — черепица и прочие покрытия для крыши;

Hand Tool — можно схватить предмет, передвинуть, повернуть или продать.

Переходи при помощи соответствующей кнопки в *Buy Mode*. Здесь есть восемь разделов, каждый из которых содержит кучу предметов, способных порадовать твоих любимцев и повысить их жизненный тонус.

Seating — стулья мягкие и не очень, кресла, диваны, кровати и пр. Способны добавлять плюсы (смотри подробней в разделе "Персонаж под микроскопом") к *comfort*, *energy* и *room*.

Surfaces — столы. Добавляют к *room*.

Decorative — картины, цветы искусственные и настоящие, статуи и прочая декоративная роскошь. Улучшает *room* и немногие добавляют к *fun*.

Примочки — Nude Patch

Одна из примочек, которая появилась в последнее время. Этот маленький файлик (размер архива — менее 1 Кб) позволяет устранить "ретуширование" персонажей при принятии ванны, душа и тому подобного.

Electronics — всевозможная электронная машинерия. Телефоны настенные и настольные, приемники, телевизоры цветные и черно-белые, стереосистемы, магнитолы и магнитофоны, приемники и даже сигнализация. Большинство этого добра, помимо выполнения своих прямых обязанностей, еще добавляет к *fun* и *room*. Кроме того, устройства типа стереосистем способны развлекать нескольких человек, а при помощи компьютеров можно обучаться

Appliances — кухонная техника, полезная и не очень. Холодильники, электроплиты, микроволновые печи. В общем, все то, что способно послужить заполнению желудка, то есть добавке плюсов к *hunger*.

Plumbing — сантехника в лучшем виде. Умывальники, унитазы, душевые кабины и джакузи. Все это улучшает показатели *hygiene*, *comfort* и *bladder*.

Lighting — лампы настольные и напольные. Улучшают *room*.

Miscellaneous — всевозможная всячина. Мусорные ведра, зеркала, игрушки, книжные полки, мольберты, шахматные столики, тренажеры, шкафы, бильярд и пр. Все эти штуки служат для развлечения и улучшения или тренировки некоторых характеристик персонажа.

Насколько персонаж доволен свитым гнездом? Это ты можешь узнать в одном из пунктов внизу, на консольке. Он красноречиво зовется *House*. Там пять показателей:



Пожар на кухне

Size — насколько подходит персонажу размер дома;

Furnishing — как ему нравится мебель и прочая обстановка;

Yard — красивый приусадебный участок — залог довольства персонажа;

Upkeep — когда в доме не работает что-то, перегорела лампочка, засорился унитаз — ни один человек не будет чувствовать себя уютно;

Layout — хорошая планировка весьма способствует свободному передвижению по жилищу и влечет за собой бесконтрольное повышение настроения.

Персонаж под микроскопом

Консолька внизу экрана красноречиво скажет тебе, что каждое создание характеризуют пять групп признаков. Самый главный — это настроение (*mood*). От того, в каком настроении он пойдет на работу или в школу, зависят его успехи. Если персонаж счастлив, то зеленые полоски поползут вверх, если же нет — то полоски красные и ползут вниз. Сие движение зависит от того, насколько окружающая обстановка удовлетворяет его требованиям.

Hunger — голод. Это примитивное желание удовлетворяется посредством холодильника. Качество потребляемых продуктов влияет на скорость наполнения желудка. Поэтому помимо упомянутого агрегата обзаведись микроволновкой и прочими достижениями современной техники. Ну а если не хочешь возиться, то просто закажи пиццу по телефону.

Energy — энергия, или силы. Ничто не может их лучше восстановить, чем многочасовой беспробудный сон. Опять же, качество кровати непосредственно сказывается на качестве сна. Не забудь и про кофе как экстренное средство поднятия жизненного тонуса.

Воздушный замок

Плотно-плотно застрой пространство колоннами. Затем на них поставь стены, настели полы, то есть построй второй этаж. И вот когда это будет сделано, просто убери колоны. Результат — висящий в воздухе домик.

Comfort — комфорт. Создается при помощи закупки более удобных стульев, кресел, кушеток, ванн.

Fun — веселье или хорошее настроение. Тут тебе придется выбирать самому. Каждому персонажу нужно свое развлечение: серьезным людям — книга, а несерьезным — компьютер или игровой автомат.

Hygiene — гигиена. Душ, принятие ванны и частое мытье рук с мылом — вот средства для поддержания человека в состоянии идеальной чистоты.

Social — в данном случае верно будет сказать, что это тоска по себе подобным или жажда общения. Сведи его с соседями, пусть поболтает о том о сем. Да найди ж ему/ей пару, наконец! Кстати, в налаживании связей и организации вечеринок весьма полезным оказывается телефон.

Bladder — извини за откровенность, но это нужда. Голая и неприкрытая. Единственный способ от нее избавиться прост, естественен и известен всем от рождения.

Room — этот пункт демонстрирует, насколько персонаж доволен окружающей обстановкой. Способствуют большие окна, много ламп, декоративные вещи и множество зелени за окном. А вот всяческие сломанные предметы и мусор снижают этот показатель.

Трюк со счетами

Каждые три дня к любому рядовому персонажу приходят счета. Сходи к почтовому ящику и забери их. Но не оплачивай, подожди еще три дня. И вот когда флажок на ящике вновь поднимется, оплати предыдущие. Новые бумажки исчезнут. Таким образом, тебе надо будет оплачивать лишь один счет из двух.

PERSONALITY — это вторая группа признаков. Тут ты можешь еще раз взглянуть на вышеописанные "личные" показатели персонажа (*neat*, *outgoing* и пр.).

RELATIONSHIP. Здесь будут помещаться портреты всех твоих друзей-соседей, как только ты сведешь с ними знакомство. Цифра под изображением показывает, насколько хороши ваши отношения. Чем выше — тем лучше.




Домашняя вечеринка

JOB содержит всю информацию о твоем продвижении по службе. Нынешний пост, заработная плата, качество работы. Помимо этого тут же высвечены шесть "умений". По мере карьерного роста здесь будет отражаться, что же следует развить, чтобы достичь очередной должности (подробнее смотри в разделе "Работа").

HOUSE — это пункт, который отражает довольство персонажа его местом обитания, а именно размером, обстановкой, приусадебным участком, состоянием домашней техники и планировкой (подробнее читай в разделе "Гнезда" и их обустройство").

Официальные развлечения

Maxis, издатель игры, поддерживает свое детище вовсю. На официальном сайте игры (*http://www.thesims.com*) уже выложен целый пакет, в который входят новые настенные лампы, голова лося и прочие украшательства для домов, новые строения и так далее. Более того, выложена программа FaceLift (позволяет самому нарисовать физиономию для персонажа), HomeCrafter (можно нарисовать обои и разрисовать полы по своему желанию) и SimShow Skins (если хочешь полностью изменить внешний вид человека). А сейчас объявлен еще и конкурс на лучшего персонажа, лучший альбом фотографий (то есть скриншотов) и рассказ из жизни своих любимцев.

Работа

Сколь бы скромными ни были запросы персонажа и как бы ты ни экономил на обстановке и меблировке, но деньги все равно кончатся. Поэтому прожить тунеядцем не получится. Единственный выход, как это ни прискорбно, — найти работу. Это делается двумя способами. Первый — газета. Ее каждый день оставляют у почтового ящика на улице. Там ежедневно публикуется одна вакансия. Второй способ — компьютер. Порыскав по сети, ты сможешь подобрать три-четыре должности.

Наиболее часто предлагаемые карьеры — это военная служба, бизнес, политика, спорт и преступная деятельность. Не надейся на высокую должность. Сначала придется твоему питомцу попахать на черновой работе. Насколько быстро будет он продвигаться вверх, зависит от его же умений, которые можно посмотреть внизу, на консоли в разделе *JOB*. Таких умений всего шесть.

Cooking — умение готовить. Развить его можно, взяв книжку с полки и почитав ее. Помимо того, что, став шеф-поваром, ты сможешь изготовлять шедевры кулинарного искусства, которые отлично утоляют голод, высокое значение этой характеристики значительно снижает шанс подпалить микроволновку или электроплиту.

Mechanical — уровень также повышается посредством чтения книжек. Овладев этой нехитрой наукой, ты сможешь самостоятельно, не прибегая к помощи сантехника или электрика, починить домашнюю технику.

Charisma — харизма отвечает за умение общаться с людьми, умение красиво и ясно изъясняться. Очень важная, даже необходимая характеристика, если ты решишь продвигать персонажа на политическом поприще. Тренироваться же можно, толкая речи перед зеркалом.

Body — тело отвечает за хорошие показатели силы, ловкости, скорости и пр. То есть всего того, что необходимо профессиональному атлету или военному. Развивается либо тренажером, либо плаванием в бассейне.

Logic — логическое мышление важно прежде всего медикам и научным работникам. Лучший способ поднатореть в этом — серьезно заняться шахматами.

Creativity — генерация новых идей, способность к созиданию. Это пригодится всем, кто хочет добиться успеха. Очень помогают игра на пианино, рисование картин.

Очень важно, чтобы твой персонаж уходил на работу в как можно лучшем настроении — от этого напрямую зависит качество выполнения его профессиональных обязанностей. Кроме того, купи будильник и поставь на столик у кровати — после вечеринок до многих не добудиться, а опоздание на работу грозит немедленным увольнением.

Предметы и действия

В этой игре "операбельно" практически все. Ты можешь подкорректировать ландшафт, перестроить дом, мебель переставить и так далее. Персонажи же могут взаимодействовать со всем этим богатством. Кликнув мышью по любой вещи, ты получишь список возможных действий.

Простейший пример — уже не раз упомянутая газета. Щелчок мышью по ней выдаст следующие варианты: прочитать, выбросить, поискать работу, занести домой. И так со всеми остальными вещами.

Трюк с мусорным ведром

Мусорное ведро очень часто переполняется. А выносить его ой как не хочется. Поэтому когда придет очередь снова совершить этот неприятный ритуал, возьми мешок с мусором и, когда персонаж направится к выходу из дома (к баку на улице), отмени действие. Естественно, мусор окажется на полу. Но если подобрать эту плохо пахнущую кучку, то она таинственным образом не только поместится обратно в ведро, но там еще и останется куча свободного места.

Если персонажу требуется какое-то время на выполнение действия, то соответствующая иконка появится в левом верхнем углу экрана. Кликнув по ней, ты намекнешь, что этого делать не надо.

Из таких иконок можешь составить цепочку, которой персонаж слепо последует. Но если одна из восьми "настроенческих" характеристик уйдет сильно в минус, то он все бросит и побежит удовлетворять свое желание. При этом его можно притормозить, но не стоит — в случае с *bladder*, то есть с нуждой, может случиться непоправимое.

Взаимоотношения

Как и любые другие живые создания (в данном случае псевдоживые), персонажи The Sims быстро куксятся и сдыхают от скуки без общества друг друга. Настроение падает до необозримых пределов, а производительность — еще ниже. Поэтому, нравится тебе это или нет, но поддерживать отношения с соседями придется. Рекомендуется по одному или группами выцеплять их к себе посредством телефонных звонков и устраивать шумные вечеринки.

После дождичка в SimDay

Четверг провозглашен создателями игры днем всех Симов! А это значит, что каждый четвертый день недели на сайте игры (*http://www.thesims.com*) будет выкладываться что-то новое — либо новый персонаж, либо новый дом и тому подобное. Так что все обладатели И-нета приглашаются.

В принципе, все эти человечки сами могут себя развлечь. Поговорить о том о сем. При этом и утоляется жажда общения твоего персонажа, и увеличиваются значения хороших отношений с соседями. Когда цифра под портретом достигнет пятидесяти, этот человек станет "другом семьи". Это очень важно. Особенно для тех, кто решил построить карьеру на политическом поприще — голоса избирателей, как-никак.

Но если тебе нужно быстро наладить отношения одного персонажа с другим, то лучший способ — просто говорить. Говорить, говорить и еще раз говорить. Это достаточно медленный, но гарантированный вариант. После нескольких бесед появятся новые возможности межличностного общения — сделать комплимент, пошутить, потанцевать, пофлиртовать, сделать подарок, обнять или даже поцеловать. В общем, весь спектр. Но учти: каждое из этих действий требует определенного количественного значения "рейтинга" отношений. Например, если ты попытаешься сделать комплимент соседке, хотя циферка под ее портретом еще не достигла и тридцати (максимальное значение — сто), то не только потерпишь неудачу, но и ухудшишь это значение. Поэтому не торопись.

Не всем персонажам требуются частые сборища, но уж точно всем необходимо время от времени испытывать внимание противоположного пола. Методы достижения искомого такие же, как и при "добывании" друзей. Вот только времени, как правило, требуется больше.

Кто такой "конфиг к Q3" и как с ним бороться

Продолжая тему эффективной и смертоносной игры в Ку3, поднятую в прошлом номере, мы публикуем в этом выпуске "Матрицы" краткое, но чрезвычайно емкое руководство по написанию конфигов. Четко усвоив изложенную там информацию, ты сможешь буквально к следующей неделе повысить свой класс игры примерно в два раза. :)

Алексей Ч.
lxa4@au.ru

Наверное, многим знакома ситуация: начинаешь рубиться в Кваку и первые минут десять только и слышишь: "В меня не стреляйте, я прыжок не поставил!". То прыжок, то стрейф, то зум, пока все не отстроятся окончательно. И, надо заметить, этим грешат не только начинающие, но и бывалые бойцы, которые еще на 1.wad фраги зарабатывали. А ведь, казалось бы, чего проще: принес свой конфиг, слил на машину, и проблем нет. Но почему-то так происходит не всегда. Возможно, люди не догадываются, что можно так поступать, или просто забывают дискеты с конфигами дома? Этот материал предназначен как раз для тех, кто не догадывается, или догадывается, но смутно, или не смутно, но изучить все как следует еще руки не дошли. Вот пусть и почитают, и подумают над своим поведением :))

Создание собственного конфига

Сперва надо взять от игры то, что она и так дает, т.е. выставить управление, выбрать модель и шкуру и так далее по порядку во всех менюшках. Потом побегать, дабы удостовериться, что ничто не забыто. Затем в директории \baseq3 найти файл q3config.cfg, создать его копию под другим именем. Расширение можно не ставить, с версии 1.15 это допускается. И, наконец, открыв получившийся файл "Блокнотом", внести нужные изменения.

В конфиге прописаны все параметры игры, так что большую часть их надо просто удалить из редактируемого файла, ибо они и так загрузятся из q3congig.cfg при запуске. А оставить надо только то, что "будем менять". Если параметр своим названием ничего тебе не говорит — удаляй! В принципе, можно оставить только управление, имя и модель, но лучше еще и подонастроить немного. То, что относится к разделу Video, надо удалять однозначно, может быть конфликт — в конфиге Вуда, а на машине ТНТ. Да и видео, как правило, уже отстроено нормально.

Ниже идет описание параметров. Их можно вписывать ручками, а можно искать и исправлять, так надежнее, ибо синтаксис не дремлет! Некоторых команд в оригинальном конфиге нет, они брались из разных источников, но все работают. Практически все параметры действуют только локально. О тех, которые оказывают влияние на всех играющих на сервере, сказано отдельно в конце. В параметрах-переключателях "да" — это "1", а "нет" — это "0". Все, что начинается с "//" — пояснение. Если кто не знает, программой эта строчка не обрабатывается.



Обрати внимание на верхнюю строчку.

И еще: этот конфиг настроен скорее на оптимизацию игрового процесса, нежели на красивость картинки. Лично мне по душе, когда больше fps, а на экране только то, что надо. А то, что может закрыть врага, хоть и на долю секунды, почти всегда фатально. Хотя знаю некоторых людей, которые включают все опции и гордятся, что на их машинке и так не тормозит. Но, как правило, они не фраги добывают, а ими становятся.

Итак.

// generated by quake, do not modify

— самая первая строчка конфига не должна смущать. Это, видимо, прикол разработчиков. Можно удалить :)

unbindall

— снимаются все привязки к клавишам.

После этой команды идет большой блок Bind, там все уже настроено как надо, и поэтому рассматривать его не будем. Но в конфиге его надо оставить (на всякий случай уточняю, что в этом разделе идет настройка управления).

Параметры игрока

seta sex "male"

— понятно без комментариев.

seta handicap "100"

— как написано в мануале: чем меньше значение, тем эффективнее оружие, но меньше и максимальный уровень здоровья. Да, да, так и написано: "for veteran gladiators".

seta model "anarki/default"

— модель/кожура.

seta name "^4L^5.^2X^5.^3A^5. ^64"

— имя. Непонятно? Таким образом записывается так называемое FunName. Чтобы ник не только был крутой, но и красивый!

Вот так это выглядит:

Делается легко: ставится знак степени "^", потом номер цвета, затем текст. Необязательно менять цвет каждой букве, просто мне так захотелось.

Таблица цветов:

1 — красный
2 — зеленый
3 — желтый
4 — синий
5 — голубой
6 — фиолетовый
7 — белый
8 — черный

Для любителей Лары есть два параметра:

seta cg_thirdperson "1"

— вид от третьего лица (да/нет).

seta cg_thirdpersonrange "40"

— расстояние до модели.

Настройка рельсы

Далее следует блок про рельсу aka RailGun — интересно, что про все другое оружие ни строчки, а про рельсу — целых пять!

seta cg_railTrailTime "5000"

— как долго остается след от рельсы — ес-

ли поставить побольше, то во время боя будет легче находить наглого кемпера.

seta r_railCoreWidth "2"

— толщина луча.

seta r_railWidth "25"

— ширина витков спирального следа.

seta r_railSegmentLength "64"

— расстояние между витками спирали.

seta color "2"

— цвет выстрела.

Данные установки дают тонкий зеленый след, который держится на экране несколько секунд.

Установки прицела

seta cg_crosshairY "0"

seta cg_crosshairX "0"

— Координаты прицела. "0:0" — центр экрана. Если твое основное оружие — рокетланчер, то имеет смысл установить Y в "-20" — ракета будет уходить под ноги. А координату X советую менять только на машине у другана: попадать он станет заметно меньше :))

seta cg_crosshairSize "24"

— размер прицела.

seta cg_drawCrosshairNames "1"

— определять/не определять имя бойца в прицеле.

seta cg_drawCrosshair "4"

— собственно, прицел. "0" — нет прицела, циферки — виды прицелов.

Про то, что показывается на экране

seta cg_drawStatus "1"

— включение/выключение статус-строки внизу экрана.

seta cg_drawIcons "1"

— изображение иконок в статусе (да/нет).

seta cg_draw3dIcons "0"

— вид иконок в статусе (1-объемные, 0-плоские).

seta cg_drawAttacker "1"

— показывает в правом верхнем углу того, кто атакует (да/нет).

seta cg_drawAmmoWarning "0"

— сообщение об том, что закончились патроны (да/нет).

seta cg_drawFPS "1"

— счетчик кадров в секунду в правом верхнем углу (да/нет).

seta cg_drawTimer "0"

— таймер боя в правом верхнем углу (да/нет).

seta cg_drawGun "0"

— изображение модели оружия (да/нет).

seta cg_drawRewards "1"

— показывать ли заработанные медали (да/нет).

Все остальное

seta cg_simpleItems "1"

— устанавливает вид объектов (оружие, здоровье, броня и т. д.): "0" — объемные, "1" — простые. С объемными красивее, но с простыми, на мой взгляд, эффективнее: не сливаются с фоном, сразу видно, что за предмет, да и памяти меньше требуется. В рамке — заряды, без рамки — оружие.

seta cg_forcemodel "1"

— при "1" модели и скины у всех игроков одинаковые. В чем прикол? Выбрал себе Скелета — и у всех стал тоже Скелет. Яркий, издалека заметный :) А вообще это для того, чтобы "лишняя" память не расходовалась у тех, у кого ее мало.

Расширение горизонтов с помощью параметра FOV

seta cg_fov "120"

— наверно, самый скандальный Q-параметр. Field Of View — поле зрения. Стандартно — "90", но чем больше, тем шире угол зрения, а значит, раньше видны проемы и двери, что хорошо отражено на скриншотах (они снимались с одной точки).

Противники внесения изменений утверждают, что смотреть шире — неестественно. А естественно ли, стрейфясь, убегать от собаки или с рокетджампа прыгать домой на третий этаж? :)

Если внимательно присмотреться, можно заметить, увеличение FOV приводит к уменьшению FPS.

seta cg_zoomfov "35"

— насколько сильно приближает зумер. Вот тут надо экспериментировать между видимым сектором и коэффициентом приближения.

seta cg_brassTime "0"

— как долго гильзы валяются на полу. "0" — гильзы вообще не рисуются, а если поставить несколько сот тыщ, то можно усыпать ими весь пол :)

seta cg_autoswitch "0"

— автопереключение оружия (да/нет).

seta sensitivity "35"

— чувствительность мыши, отлаживается ценой человеческих жертв и длительных экспериментов.

seta com_blood "1"

— команда понравится родителям американцев, которым нравится думать, что дитя поиграет немного, да и пойдет на улицу валить народ в реале. Нефиг столько гамбургеров жрать и волыны продавать всем подряд, и не будет такого беспредела. Отключает кровь, короче.

seta cg_gibs "1"

— ну а это... джибзы! Если нервы слабы, или годков мало, то лучше поставить нолик. Джибзы — это ошметки человеческих (и не только) тел, повстречавшихся с ракетой или рельсой лицом к лицу. И соответствующие звуки..... Работает, если включена кровь.

Настройки сервера

Если часто приходится создавать сервер, то полезно забить и его настройки:

seta sv_hostname "L.X.A. 4 Hostest Host"

— название сервера, может быть тоже цветным.

seta timelimit "20"

— таймлимит, "0" — без ограничения.

seta fraglimit "50"

— фраглимит, "0" — без ограничения.

seta sv_maxclients "8"

— максимальное количество бойцов на сервере.

Для того, чтобы назначить клавишам посылаемый в эфир текст, надо сделать так:

bind (клавиша) echo "(текст)".

Например: bind w echo "You like a rabbit!"

Несколько глобальных параметров, которые ставятся только на сервере и действуют на всех. По сути, результатом являются моды:

seta g_gravity "800"

— гравитация. Стандартно 800, 0 — нет гравитации, прыгнул и улетел наверх, а если выставить 10000 — и рокетджамп от пола не оторвет :)

seta g_quadfactor "3"

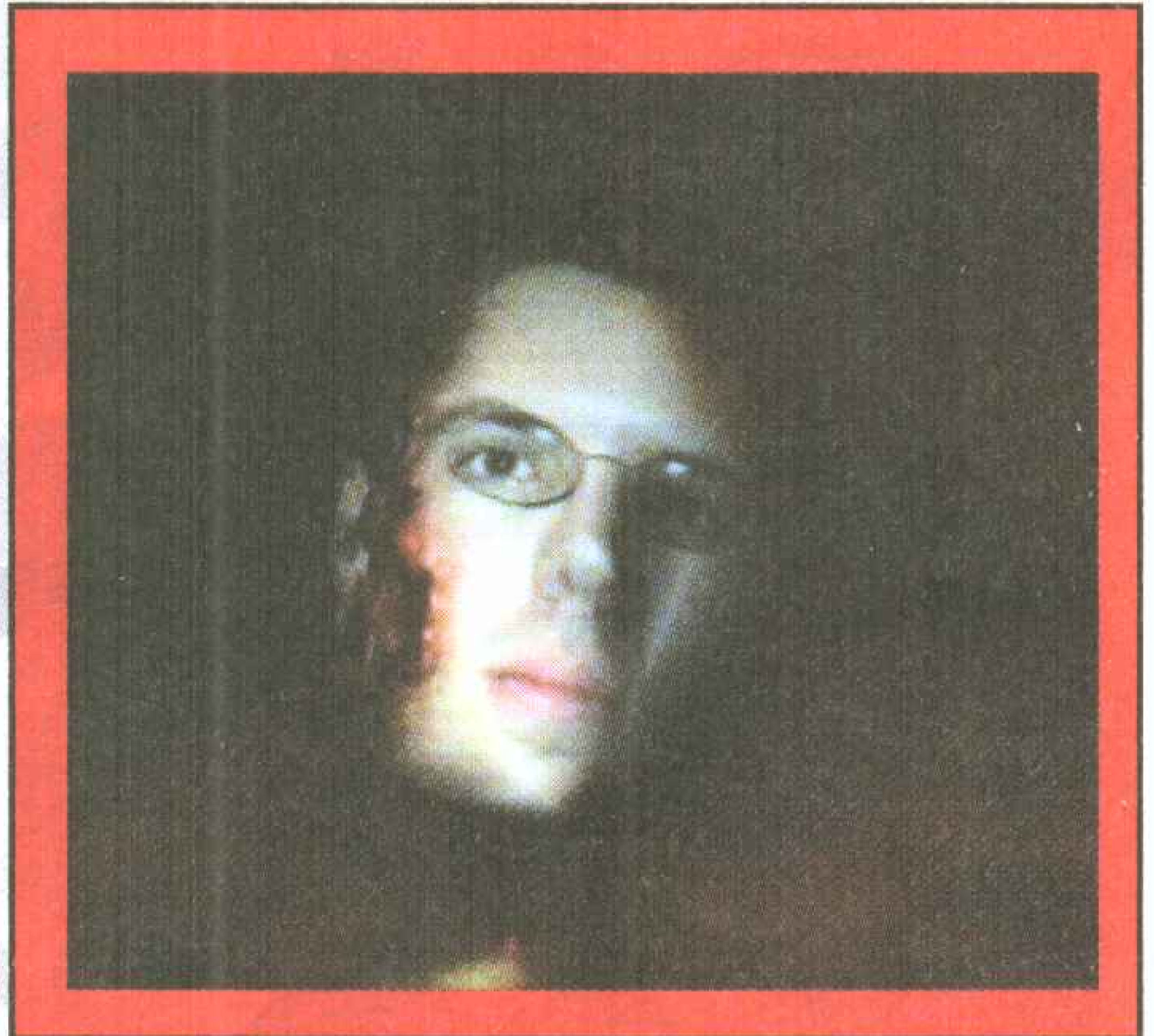
— коэффициент умножения квадом мощности оружия. В Q2 был 4, в Q3A — тройка. Непонятно...

seta g_knockback "1000"

— "отдача" от радиуса поражения. Находка для рокетджамперов.

seta g_weaponrespawn "5"

— время респавна оружия в секундах.



Голова Кармака.
Явная цитата с последнего уровня DOOM 2

Все команды можно вводить отдельно с консоли. Все команды консоли должны начинаться со слэша "/".

А вот так можно заставить меняться карты: создается файл, например, **mapcycle.cfg** с нижеследующим содержимым и вызывается из консоли командой **/exec mapcycle.cfg**:

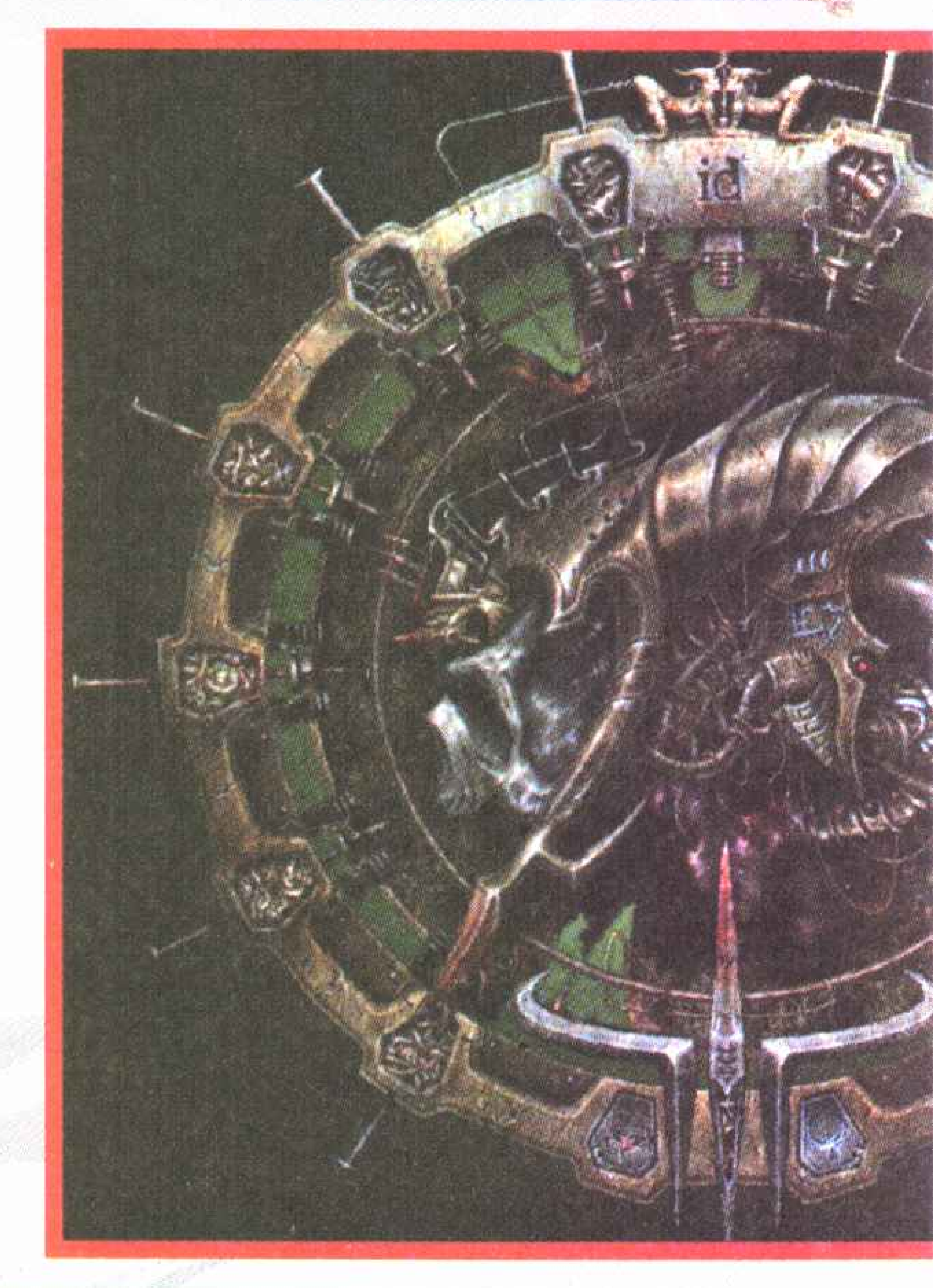
set m1 "fraglimit 50; map q3dm7 ; set nextmap vstr m2"

set m2 "fraglimit 50; map q3dm17 ; set nextmap vstr m3"

set m3 "fraglimit 50; map q3dm3 ; set nextmap vstr m1"

vstr m1

И в заключение пара любопытных приколов, найденных на стандартных картах Q3Arena. На карте **Q3dm15** главный идеолог и программист id Software Джон Кармак оставил свою голову, чтоб, так сказать, не забывали...

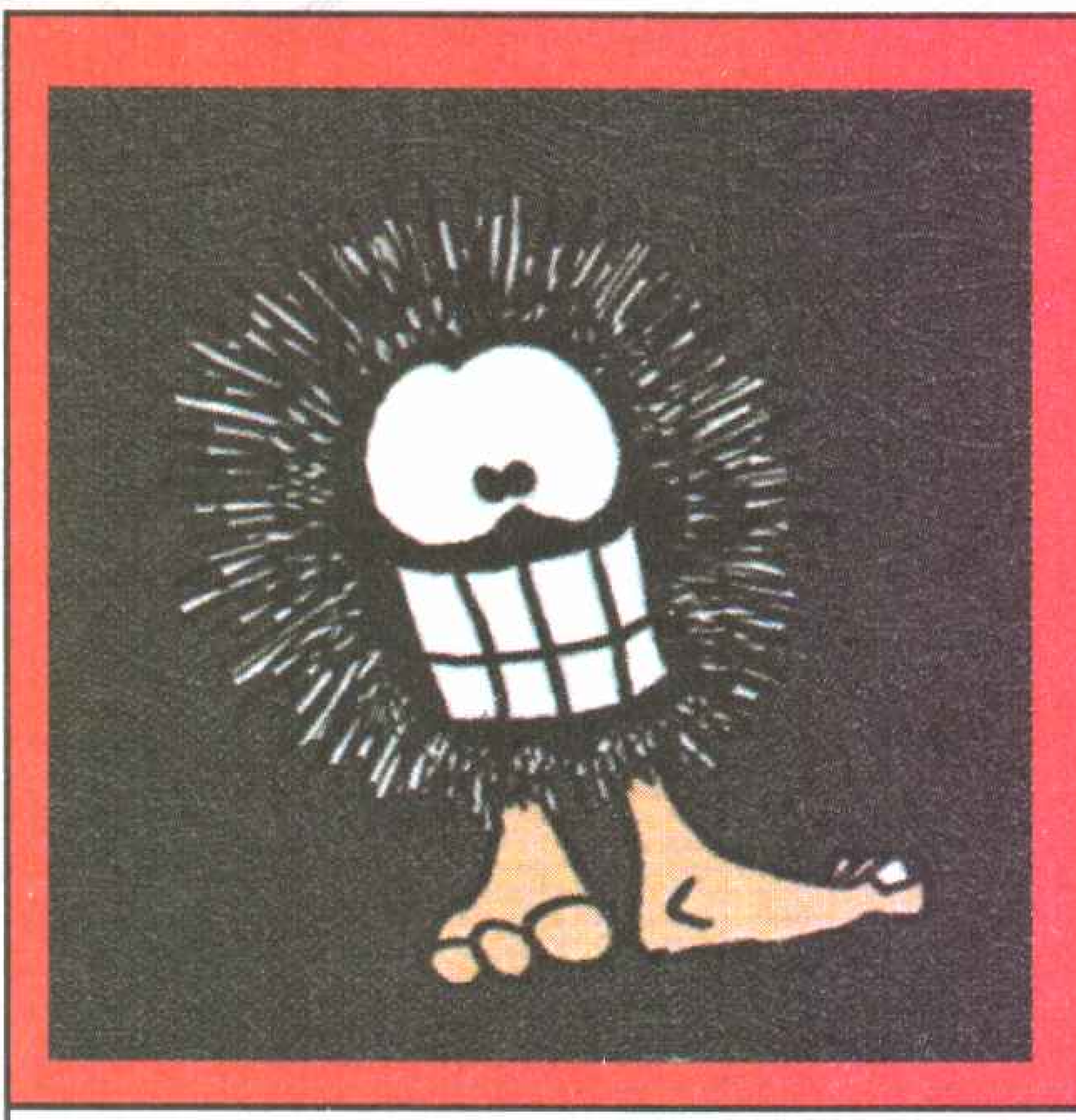


А на карте **Q3dm16**, если упасть за борт и посмотреть снизу на уровень, будет виден один забавный товарищ. Кто такой и зачем — неясно.

P.S. Забавная команда **"Crosh"**: вмиг выгружает Кваку безо всяких вопросов. Тем, кто на работе не работает, следует забиндить ее куда-нибудь: идет шеф, нажал кнопку, и все - экран пуст.

P.P.S. Тем, кого удручает размер файла **pak0.pk3**: открыв его WinRar'ом, удаляем все из папок **/Music** и **/Video** и облегчаем его до 174 Mb!

"В оформлении статьи использованы иллюстрации художника Гарофало"



Не мышонок, так сказать, и не лягушка...
Похож на Мойру из мультика про Мумми-тролля.

Для самых маленьких

Блок без комментариев для тех, у кого машинки слабые. То есть если ты еще не обзавелся приличным вторым пнем, подправь свой конфиг с соответствии с этим:

\r_mode2
\r_colorbits 16
\r_texturemode GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST
\r_vertexlighting 1
\r_subdivision 999
\r_lodbias 2
\cg_gibs 0
\cg_draw3dicons 0
\cg_brassTime 0
\cg_marks 0
\cg_shadows 0
\cg_simpleitems 1
\cg_drawAttacker 0

Загрузка

Чтобы загрузить полученный конфиг, надо его поместить в директорию **/baseq3**, запустить **Quake**, вызвать консоль и набрать: **/exec myconfig.cfg**.

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

PHARAOH

Блочное строительство — средство от всех бед!

Ты наверняка сталкивался с тем, что разрастающийся город вдруг начинает выходить из-под контроля. К примеру, где-то вспыхивают бунты, и ты начинаешь лихорадочно ставить *Police Stations*, что неблагоприятно сказывается на привлекательности местности. Из-за этого беднеют соседние дома, и часть его жителей отправляются искать лучшей доли, так что на тех же *Police Stations* уже некому работать... ну и т.д. и т.п. Город начинает лихорадить, так что и не знаешь, как выправить положение.

Между тем подобных ситуаций можно вообще не допускать, если использовать принцип блочного строительства. Суть дела такова. С самого начала город задумывается как совокупность кварталов-блоков, рассчитанных на определенное число жителей определенного достатка: есть кварталы для бедноты, трудящейся в поте лица на шахтах и фермах; есть кварталы для среднего сословия, поставляющего рабочую силу для храмов, школ, библиотек и т.п. (словом, на "чистую" работу); и есть кварталы для праздной знати, отказывающейся работать, но поднимающей общие рейтинги и дающей основные доходы от налоговых сборов. Более того, каждый квартал можно спроектировать так, чтобы он устойчиво функционировал, причем независимо от положения дел в других кварталах. Тогда и не будет проблем с ростом города: если требуется увеличить население, просто строишь где-то рядом еще один типичный блок.

Строить надо в следующей последовательности.

1. *Crude Huts*. Прежде всего выбери подходящее место. (Надо лишь позаботиться о том, чтобы можно было построить Water Supply там, где указано на схеме.) Затем поставь только домики (красные квадратики с буквами H) и проведи дороги. Не забудь и соединить эту дорогу с главной дорогой, по которой повалят иммигранты. Ты увидишь, как новые поселенцы начнут заселять самые примитивные лачуги.

2. *Sturdy Huts*. Для перехода к следующему классу домов достаточно лишь обеспечить жителей водой. Поставь Water Supply, как указано на схеме. Сразу же "замкни" схему, поставив Road Blocks на выходах из квартала.



3—5. *Meager Shanties — Rough Cottages*. На этой стадии люди требуют полноценного питания, а потому ставь два базара (*Bazaar*). (Предполагается, что еда будет доставляться в квартал откуда-то извне — этот вопрос здесь не обсуждается.) Уже сейчас стоит позаботиться о безопасности людей и зданий, а потому строй *Firehouse*, *Architect's Post* и *Police Station*. *Apothecary* и *Physician* будут печься о здоровье людей. Сразу же можно построить и богоугодные заведения, дабы дома могли развиться до 5-го класса. С этой целью шлепни *Temple* и парочку *Shrines* для главного бога (*Patron God*) и по 1-2 *Shrines* — для остальных богов. Коль скоро появились новые жители, то грех не собрать с них налоги, а потому ставь *Tax Collectors' Office*. Заключительная точка на этой стадии — *Medium Statue*, дабы поднять престиж квартала.

6. *Ordinary Cottage*. Теперь необходимо обеспечить квартал минимумом развлечений. Поэтому шлепни *Juggler's School* на одном конце квартала, а *Pavilion* — на другом. Мости дорогу с помощью *Plazas*, как только появляется такая возможность.

7—8. *Modest Homestead — Spacious Homestead*. *Modest Homestead* требует *Pottery*, а потому к этому времени на твоих базарах должны найтись гончарные изделия. Кроме того, здания этого класса предполагают бОльший уровень развлечений, а потому построй еще и *Conservatory*, дабы на сцене выступали не только жонглеры (из *Juggler's School*), но и музыканты. Далее дома сами разовьются до 8-го уровня, поскольку для *Spacious Homestead* требуется *Physician* или *Mortician*, о чем ты позаботился еще раньше.

Образец рабочего квартала

Вот типичный образец построения квартала для рабочих: он дает стабильный блок построек для 1280 обитателей, живущих в домах 11-го класса.

Условные обозначения: H — *House*, S — *Shrine*, F — *Firehouse*, P — *Police Station*, E — *Architect's Post*, A — *Apothecary*, **Phy** — *Physician*, **TAX** — *Tax Collectors' Office*.

9—10. *Modest Apartment — Spacious Apartment.* Люди из *Modest Apartment* уже требуют пива — оно должно найтись на твоих базарах. Затем строй *Courthouse* — это здание необходимо для домов 10-го уровня.

11. *Common Residence.* Теперь требуется школа или библиотека. Построй *Scribal School*, как указано на схеме. Кроме того, надо поднять уровень *Desirability* и *Entertainment*. Для этого разбей сады и поставь 4 *Large Statues* вкупе с *Dance School*.

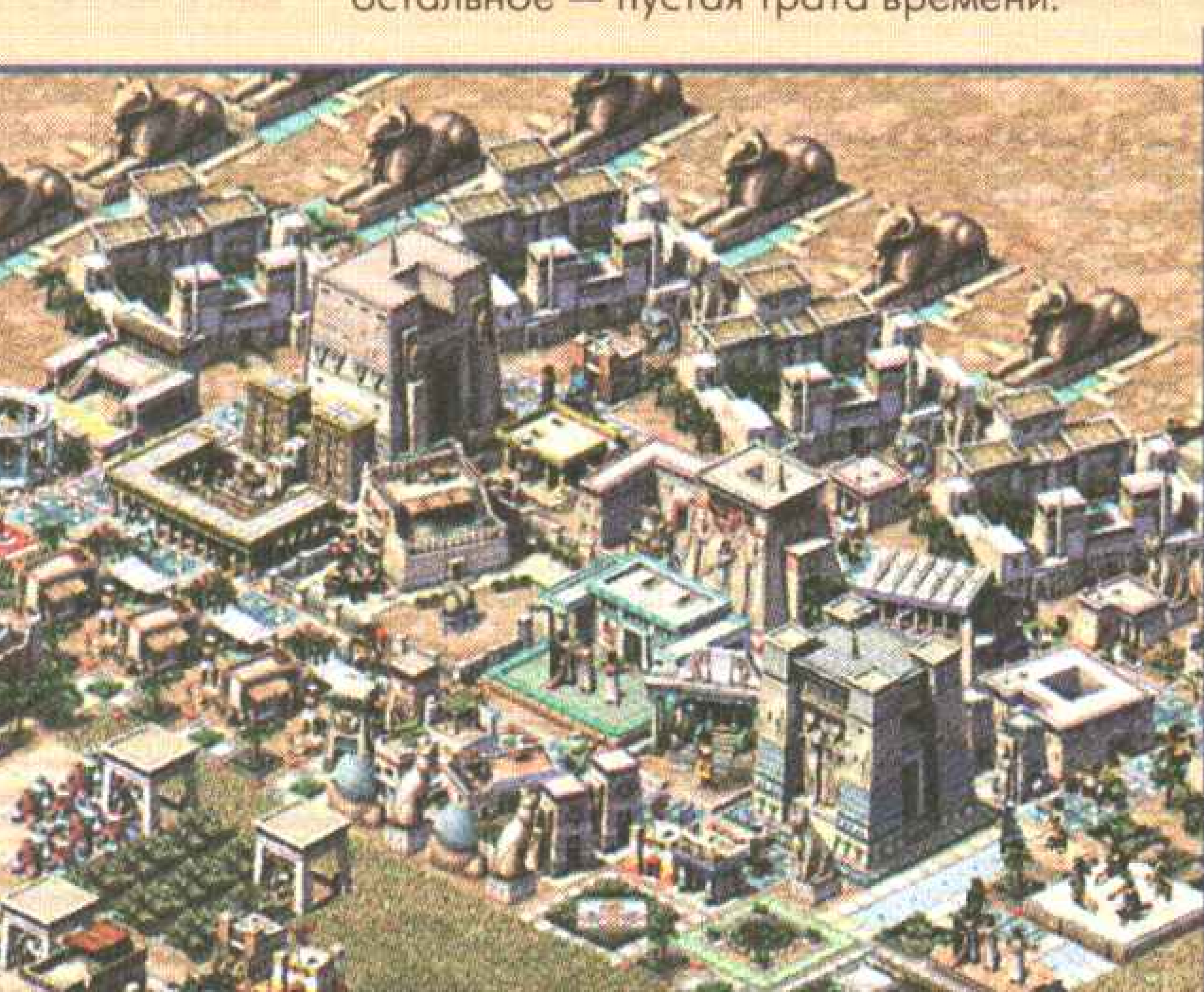
Вот и все. Только небольшое замечание. Все *Common Residence* имеют размер 2x2. Может случиться так, что некоторые дома будут отставать в развитии и тем самым мешать процветанию соседей. Чтобы выявить такие дома, нажми на клавишу T. В появившемся обзоре *Overlay Trouble* мешающие дома будут отмечены крестиком. Снеси такие дома — и более благополучные соседи займут освободившееся место.

Этот квартал можно развить и дальше — до домов 14-го уровня (*Fancy Residence*). Однако, как правило, эта "овчинка" выделки не стоит. Вместимость квартала возрастет не шибко (до 1472 жителей), зато его обитатели потребуют еще парусину, второй вид питания, доступ ко второму богу и к дантисту.

Советы начинающему фараону

1. Никогда не строй того, что не нужно В ДАННЫЙ МОМЕНТ. И прежде чем начать строительство, убедись, что есть свободная рабочая сила.

2. В самом начале игры заглядывай только к советнику по занятости (*Overseer of Workers*) и советнику по храмам (*Overseer of Temples*). Все остальное — пустая трата времени.



3. Спрашивать граждан можно разве что для забавы. Никогда не прислушивайся к тому, что они говорят: они могут попросить бог весть что, даже то, что тебе просто недоступно в данной миссии.

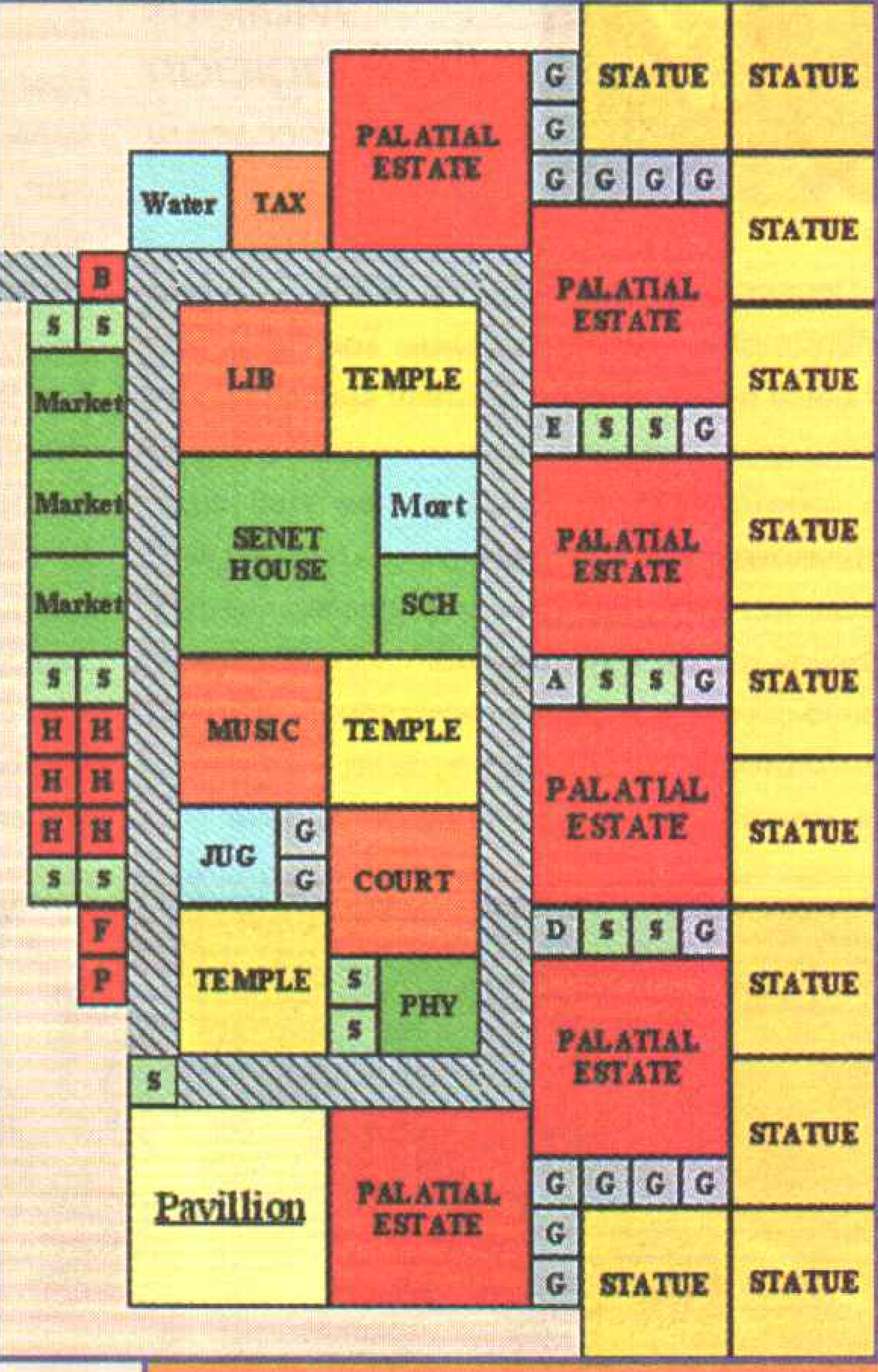
4. Точно так же можно игнорировать то, что жители думают о тебе, как о правителе (любят или нет). Главное — чтобы у тебя было достаточно рабочей силы и город работал стабильно.

5. Безработица — это, как ни парадоксально, ХОРОШЕЕ явление. Имея безработицу, ты застрахован от того, что вдруг где-то не хватит рабочих и пойдет "цепная реакция" (жители начнут покидать город из-за недостатка обслуживания, из-за чего станет еще меньше рабочих рук, что повлечет дальнейшее падение обслуживание и т.д. — как снежный ком). Единственная опасность — увеличивается вероятность появления беспорядков и повышается уровень преступности. Но ты можешь не беспокоиться об этом, коль скоро подавляющая часть населения живет в *Ordinary Cottage* — тогда люди становятся довольными и ленивыми, и их трудно подбить на беспорядки. Лучше всего держать безработицу на уровне 8-10% (более высокий уровень может сказаться на рейтинге *Prosperity*).

6. Как можно раньше займись экспортом товаров. Как правило, это основной источник получения доходов.

Элитный квартал

А вот образец квартала для знати — устойчивый блок из шести *Palatial Manors*. Элитный квартал не дает рабочей силы, зато с него можно собирать крупные налоги. Сам разберешься, что за чем строится (на примере рабочего квартала).



Условные обозначения: S — *Shrine* (или *Statue*), F — *Firehouse*, P — *Police Station*, E — *Architect's Post*, A — *Apothecary*, D — *Dentist*, Phy — *Physician*, TAX — *Tax Collectors' Office*, H — *House* (домики прислуги), G — *Garden*, B — *Road Block*, SCH — *School*, LIB — *Library*.



Planescape: Torment

Умрем красиво!



Malleus the Magician
biodivers@bcc.seu.ru

Приветствую вас, господа! Жизнь — штука любопытная и непредсказуемая. Так случилось, что хинты по Planescape: Torment выпало писать именно мне. Я предполагаю и надеюсь, что вы уже ознакомились с прохождением этой игры, опубликованным в предыдущем номере "Мании" (а если нет — то бегом за журналом!), поэтому в данной статье я постарался собрать советы, именно советы, которые помогут вам разобраться в некоторых непростых ситуациях и в итоге — получить от P:T максимальное удовольствие.

Оказывается, этой штуковиной действительно можно зарезаться! Навсегда...

Сражения

Первое, что необходимо сделать перед вступлением в бой, это проверить, отключен ли у ваших ребят искусственный интеллект. Ибо главное нововведение, которое парни из Black Isle внесли в движок Infinity (если кто забыл — разработанный Bioware для игры Baldur's Gate), — автоматическая постановка на паузу при просмотре и использовании Inventory. Переоценить значение этого нововведения просто невозможно, так как теперь при наличии достаточно большого количества лечилок вы можете забить кого угодно. А думать... да зачем вашим головорезам думать? Их задача — адекватно выполнять приказы.

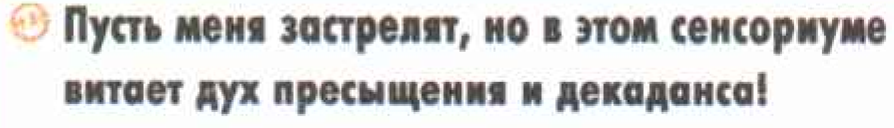
Вопреки распространенному мнению, что самый крутой боец — Дак'кон, я отдаю предпочтение Морте. Несмотря на невозможность повысить Armor Class, этот летающий череп обладает очень приличной защитой от всевозможных вредных воздействий, сам неплохо и часто атакует, а главное — имеет приличный запас здоровья. Так что лучшего кандидата на то, чтобы сцепиться с врагом и задержать его, пока остальные колдуют, целуют и бьют супостата сзади, не найти. Полезно, чтобы перед боем черепок использовал *Clot Charm*, который временно повышает сопротивляемость рубящим и колющим ударам на 5% и 10% соответственно. В бою самое милое дело лечиться *Blood Charm*, они восстанавливают 18 HP, а стоят не очень дорого. Что касается *Heart Charm*, то, на мой взгляд, уж очень он дорог, хотя и неплохо повышает сопротивляемость (10% и 20% соответственно). Вначале, когда вас всего двое с Морте, пускайте его вперед, пусть череп берет на себя основную тяжесть сражений, а сами время от времени бейте и отбегайте. При сражениях с волшебниками используйте спецспособность Морте — *Litany of Curses*. Эта штука на какое-то время лишает мага возможности произносить текст заклинаний и, соответственно, колдовать. Недостаток — не всегда работает.

Fall-from-Grace — удивительный персонаж. С одной стороны, не использует никакого оружия, а с другой — всех лечит и кастует совершенно шикарное заклинание *Lightning Bolt*. Снимает с любого до 70 damage points, но использовать данный спелл надо очень внимательно и аккуратно. Во-первых, он наносится не по конкретному противнику, а по месту. А во-вторых, заклинание обладает довольно большим радиусом действия и может задеть ваших героев, если они стоят слишком близко. То есть вам надо прикинуть, сколько времени потребуется Fall-from-Grace, чтобы скастовать его, затем прикинуть, насколько приблизится за это время противник, проверить, не будет ли он в опасной близости от наших (то есть не заденет ли заклинание своих), и лишь потом указывать жрице, куда бить молнией. В P:T действует правило, что кастер должен видеть свою мишень, поэтому озаботьтесь, чтобы их не разделяла скала или что-нибудь в этом роде. Еще одна полезнейшая способность Fall-from-Grace — *Kiss*. Ни один, даже самый крутой, противник не имеет иммунитета к поцелую суккуба. Другое дело, что для применения требуется подойти вплотную, а жрица очень уязвима к физическим атакам, поэтому пусть она подбегает сбоку (сзади — место для Анны), целует, это минимум 3 damage, и тут же отбегает назад. У этого вида атаки есть еще одно преимущество: при поцелуях девушка восстанавливает свое здоровье.

Идеальная позиция для Анны — сзади, в этом случае увеличивается шанс сделать backstab — удар, наносящий двойное повреждение. И опять-таки, нанеся удар, отбегайте назад: почему-то все противники с особой радостью начинают бить бедную девушку. :)

Что же касается самого Безымянного... Тут все зависит от того, кем вы его сделали. Если оставили бойцом, то он должен рубиться. Если магом — колдовать с безопасного расстояния. Впрочем, *Ravel's Fingernail* — оружие, которое вы подбираете на месте боя с этой Night Hag, по убойной силе и скорости может поспорить с лучшими топорами и молотами (Damage: 2-7 Piercing, Enchanted: +2, Special: 2-12 Poison Damage). Так что если заклинания кончились, Морте совсем поранен, а лечилок больше нет, Безымянный вполне может дать врагам прикурить, тем более что здоровье у него восстанавливается.

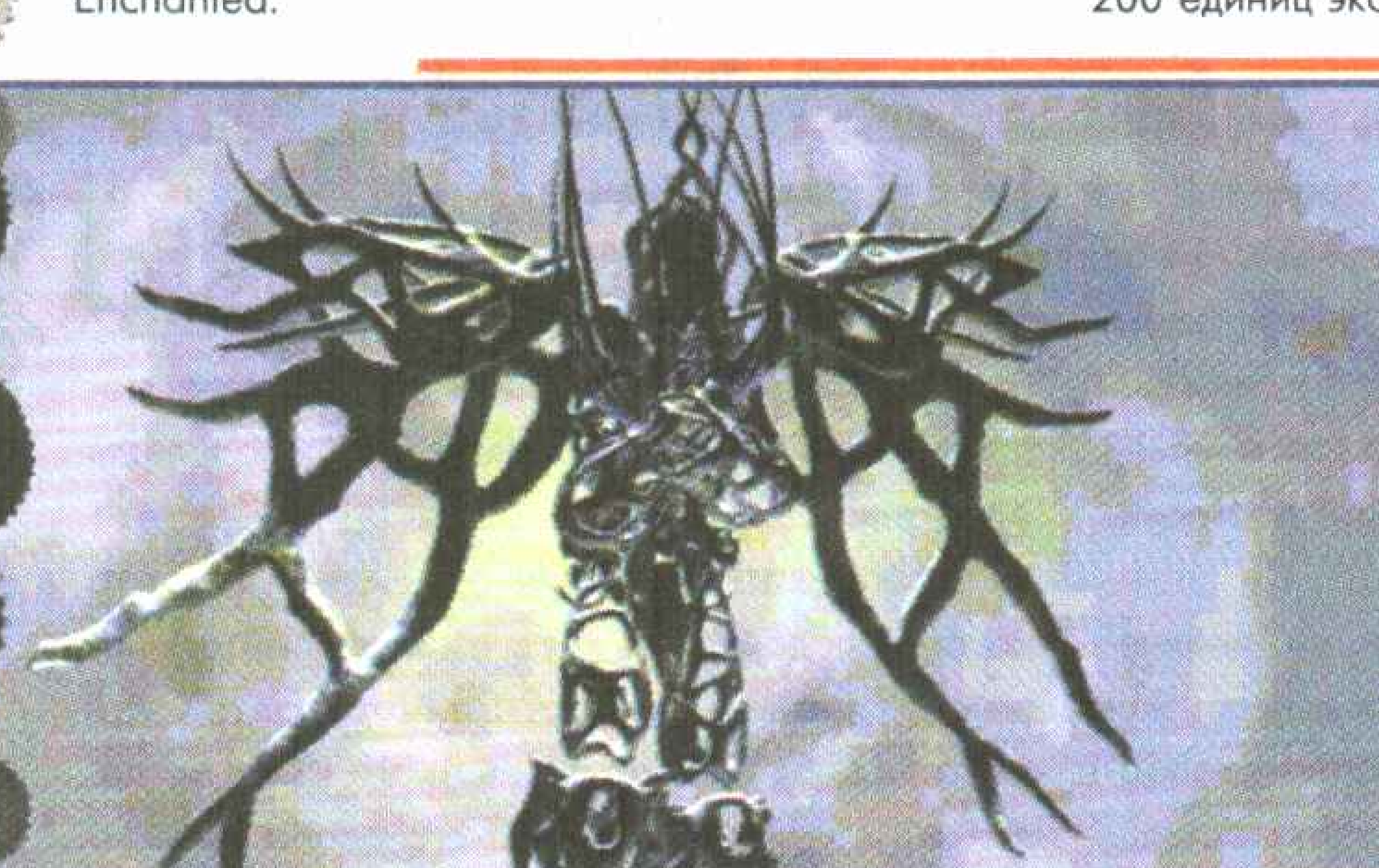
Некоторые противники, особенно Abishai и Wererat, обладают иммунитетом к обычному оружию, поэтому вы должны достаточно быстро



Пусть меня застрелят, но в этом сенсориуме витает дух пресыщения и декаданса!



разжиться магическими причиндалами. Для Анны надо достать *Punch Daggers of Moorin* (найдутся в Weeping Stone Catacombs), для Морте — *Teeth of the Viper* (колдунья в Buried Village), а затем, когда появятся денежки, — *Teeth of the Fire Drake* (Damage: 1-6 Slashing, Enchanted: +1, Special: 3-8 Fire Damage & Immunity to Fire, продается в Curiosity Shoppe, локация Clerk's Ward). До того, как Безымянный получит *Ravel's Fingernail*, деритесь любым кинжалом, лишь бы на нем стояло: Enchanted.



Так вот ты какой, Северный оле... я хотел сказать, Трансцендентный парень!

Прокачка

Анна, будучи вором, получает при переходе на новый уровень очки воровских умений, которые вам надо распределить. Я советую сделать основной упор на Hide in Shadows и Pick Pockets. Дело в том, что отправлять невидимого вора на разведку было самым милым делом еще со времен **BG**. А в некоторых локациях (например, подземелья Clerk's Ward или Baator) этот навык вообще незаменим, ибо убивать всю дрянь, которая там пасется, — это проще сразу застрелиться. Умение обворовать требуется реже, но иногда и оно выручает. Например, прежде чем я додумался, как помочь Merriman'у избавиться от воспоминаний, я просто вытащил у него из кармана ключик от сердца Dolora'ы и пошел дальше по сюжету.

Не забывайте сохраняться, прежде чем жать на кнопку Level Up! Количество хитпойнтов, получаемых при переходе на новый уровень, есть величина переменная. Она складывается из постоянного бонуса, определяемого телосложением (Constitution) героя, и дополнительных пунктов здоровья, количество которых зависит от класса персонажа. Согласно классическим правилам AD&D, Fighter при переходе на новый уровень получает 1-10 дополнительных HP, Cleric — 1-8 HP, Thief — 1-6 HP и Mage — 1-4 HP. Так что сохраняйтесь перед повышением уровня, и если выпавший расклад вас не устраивает, повторяйте данную процедуру, пока не получите желаемый результат (или пока не надоест).

Советы по локациям

Как уже говорилось, солюшена, опубликованного в предыдущем номере, более чем достаточно, чтобы ПРОЙТИ игру, поэтому здесь я лишь приведу несколько личных наблюдений, которые показались мне интересными.

Hive. Со шкатулкой Morridor's Box вас будут долго мурыжить и гонять из дома в дом. Можно, конечно, открыть ее самому и убить демона, сидящего внутри. При этом вы получите порядка 200 единиц экспы. Если же пройти этот квест до конца, то в итоге вы получите раза в 4 больше опыта.

Dead Nations. Безымянная зомби очень переживает, что забыла свое имя. Ее тело распадается, и скоро не останется даже имени... Можно сразу придумать ей новое имя, а можно разыскать ее могилу в локации Drowned Nations, выяснить, что имя на надгробии стерлось, вернуться, поговорить с бедняжкой и лишь потом дать ей новое имя. Второй вариант существенно выгоднее с точки зрения экспы.

Если вы играете за положительного персонажа, то лучше не убивать Фарода после того, как вы принесете ему Бронзовую Сферу, а к партии присоединится Анна. Во-первых, его и так убьют, по времени это произойдет приблизительно тогда, когда вы откроете проход в Lower Ward. Откуда ни возьмись, нарисуются ужасные Тени и загасят старого подонка. Потом вы снова придете в дом старшины сборщиков трупов, возьмете его костыль и переговорите с Анной. Она уже к тому времени должна в вас влюбиться и не оставит компанию.

Lower Ward. Волшебник Sebastion может сделать вас магом, после того как вы выполните его квест и убьете *Green Abishai*.

Brothel of Intellectual Lusts и **Civic Festhall**. При выполнении квеста проститутки Juliette, которая хочет пощекотать нервы себе и жениху Montague, постарайтесь не доводить дело до поединка с ним. Если вы расскажет бедолаге, что сами сделали фальшивые любовные письма, он не будет злиться, а вы получите хорошую экспу (правда, Juliette будет от этого не в восторге, но экспу вы и от нее получите). Для того, чтобы немая проститутка Ecco заговорила, нужно купить для нее Fiend's Tongue в Curiosity Shoppe. Эта штука любого заставит говорить, да вот незадача — из ротика девушки посыплются одни проклятья. Для того чтобы исправить ситуацию, надо в том же магазинчике купить Deva's Tear. Вот только вещь эта очень дорогая. Если вы скажете это Ecco, она даст вам квитанцию на оплату покупки в 1000 монет и вы сэкономите денежки.

Ravel's Maze. Каждый раз, когда вы используете телепортатор, на вас нападают респавнящиеся деревья. Поэтому постарайтесь обойти весь лабиринт пешком. Телепортатор, ведущий в Curst, находится в правом верхнем углу карты.

Prison. Если вы играете магом и ваш *Интеллект* не меньше 19, то выбирайте для поединка с Cassius'ом, хранителем меча ангела Trias'a, именно интеллектуальное соревнование. Вы знаете ответы на все его загадки (каждый раз выбирайте первый вариант ответа — You know the answer...)!

Baator. Лично для меня это был самый тяжелый этап. Если лечилки на исходе и драться неохота, то через нее можно просто ПРОБЕЖАТЬ! Да, это получится не с первого раза, большинство членов отряда получат по несколько ударов, но тем не менее вполне реально сначала промчаться по диагонали в правый нижний угол, к порталу в Pillar of Skulls, а потом — в левый нижний угол, к куску обсидиана, который вернет вас в Outlands. Вопреки распространенному мнению, вовсе не обязательно отсоединять Морте перед тем, как идти к Pillar of Skulls. Вы отменно позабавитесь, слушая его перебранку с черепами.

Curst Gone и **Carceri**. Одна из причин не присоединять в свое время к отряду Вайлора заключалась в том, что Trias'a не надо убивать. Не "нельзя", а именно "не надо"! Во-первых, вы получаете огромную экспу, наставив падшего ангела на путь истинный. Во-вторых, это ОЧЕНЬ поможет вам при разговоре с вашей Смертностью (Mortality) — Transcendent One (об этом разговоре — чуть позже).



Mortuary, перед тем, как телепортироваться в Fortress of Regrets. Если Игнус все еще с вами, то заберите у него все кольца, лечилки и прочие полезные предметы. Ему они больше не понадобятся, так как на бой с вами он выхо-

дит с абсолютно пустым Inventory и заклинания использует совсем не те, которые вы ему приказали запомнить. Так что вещички на нем просто пропадут. Можно раздать их своим друзьям, но и это бессмысленно: в скриптовом бою против Transcendent One им это никак не поможет, а потом, после того, как вы оживите партнеров, все барахло придется подбирать с пола. Так что мой совет: экипируйтесь сами по максимуму, так как вам предстоит колбасой носиться, удирая от теней, чтобы активизировать 4 пушки, а потом — тяжелый бой с Practical Incarnation (мне лично не удалось избежать этого поединка).

Fortress of Regrets. Поскольку я проходил Planescape: Torment самостоятельно (в то время еще просто не вышло солюшенов), то персонаж у меня развивался довольно хаотично. В итоге к разговору с Самым Плохим Парнем — Transcendent One (хотя что в нем такого уж плохого? Он всем вашим друзьям предлагал уйти с миром, его единственное желание — мирно жить в своей Крепости!) — я пришел с *Интеллектом* 23 и *Мудростью* 22. Несмотря на распространенное мнение, что заставить противника слиться с вами можно только при значениях упомянутых характеристик не ниже 25, мне это без проблем удалось. Отсюда правило — не торопитесь биться, даже если вы всю игру были воином: как ни крути, а "слияние" — это самый приятный и, на мой взгляд, самый "правильный" финал игры (см. конец статьи. :))



Сейчас мы сольемся, сейчас...

Разное

Если вам не нужно лишнее кровопролитие, не заговаривайте с представителями народности githyanki. Когда-то они и народ, к которому принадлежит Дак'кон, были единым целым, но потом раса раскололась надвое, пути их разошлись и любой контакт приведет к стычке.

Одергивайте Анну, когда та слишком уж наезжает на Fall-from-Grace — девушка-тифлинг просто ревнует вас. Не допускайте ссор внутри коллектива!

Идентифицировать непонятные предметы проще и дешевле всего, используя *Charm of Infinite Recall*, такую синюю капельку, которая временно повышает Lore Skill до значения 100. Имеет смысл набрать несколько неопознанных вещей, потом использовать этот талисман и быстро все определить. Не забудьте только, что использовать его можно лишь из меню Quick Items, включаемого по правому клику мышки.

Обязательно приоденьте ваших девушек в лавке Tailor (локация Clerk's Ward). И Анна, и Fall-from-Grace смогут приобрести там ВЕСЬМА неплохие прикиды. Удовольствие это довольно дорогое, поэтому не надо особо торопиться, лучше всего сделать покупки перед тем, как телепортироваться в лабиринт-узилище Ravel. Лечилками надо по полной программе (на все деньги!!!) закупаться перед тем, как в первый раз покидать Curst.

Сдается мне, что количество получаемых денег и экспы — вещи обратно пропорциональные. То есть постоянно приходится решать дилемму: поступить ли честно и бескорыстно, чтобы стать на тысячу пунктов опытнее, или же загрести сотню золотых. Примеров — куча. Например, проститутка Amarysse — сестра Nodd'a из локации Ragpicker's Square — просит отнести брату деньги. Никакой материальной пользы вы из этого поступка не извлечете, только опыт и моральное удовлетворение. Аналогично со счастливым кинжалом деятеля по имени Uhir, потерянным в поселке мертвецов. Ведь этот нож (неплохая вещь в начале игры) можно просто оставить себе. И еще. Надо мной, наверное, будут смеяться, но я не полез к владыке мертвецов — Silent King'у. Почему? Трудно объяснить. Потому что они не сделали мне ничего плохого, потому что я помог им несколько раз и в итоге они меня без проблем отпустили. Я сочувствую жителям этого невеселого поселения и не держу на них никакого зла, поэтому и не стал нарушать данного слова и лезть в их тайну.

С этим типом нам предстоит серьезный базар.



В кристалле – ловушка, одна из сотен на моем вечном пути.

Рискну дать еще один очень личный совет, который подойдет не для всех: постарайтесь поменьше драться. Почему? Да потому, что интереса в самих боях не очень много (были бы лечилки!), с трупов врагов ничего особо ценного не соберешь (это вам не Baldur's Gate), а опыт намного быстрее и эффективнее набирается в разговорах.

Have fun!

Ну и напоследок — самый главный совет, который можно дать человеку, севшему за P:T: будь собой и играй в удовольствие! Забудьте вы о прохождении всех квестов, не думайте о лишней тысяче очков опыта! Действуйте так, как если бы вы действительно были на месте Безымянного! Если вам по каким-то причинам не хочется ссориться с кем-то (может, вы побаиваетесь его), то ведите себя вежливо! Хотите быть честным — будьте, хотите вот прямо сейчас соврать или сблефовать — флаг вам в руки! Вступайте только в те фракции, в которые вам действительно хочется вступить. Я, например стал Сенсатом совершенно искренне, а в Dustmen'ы меня не заманишь никакими коврижками. Вам нравится Анна — признайтесь ей в любви. Вы предпочитаете падшего суккуба? Пожалуйста, все в ваших руках. Поймите, пройти игру вы сможете в любом случае, поэтому будьте собой, отыгрывайте роль!

И знаете, самые приятные за всю игру слова я услышал перед самым концом, за минуту до того, как, объятый пламенем, провалился туда, где бушует Blood War. Fall-from-Grace сказала, что она не прощается, что она разыщет меня на самых жутких нижних мирах. По-моему, отличная завязка для Planescape: Torment 2, как вы считаете?

На том — до свиданья.

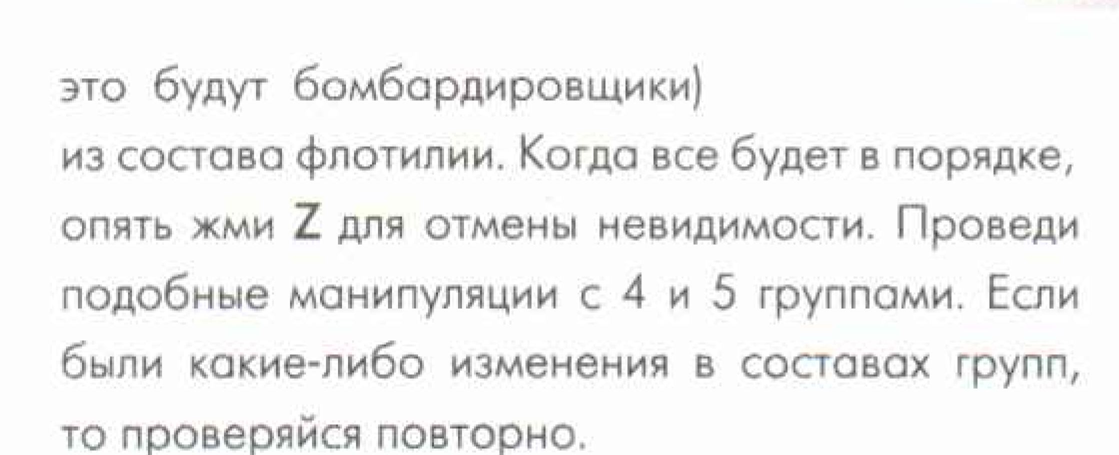
Homeworld

Serge
fatherserge@mail.ru

В 12-м номере "Мании" за прошлый год в описании прохождения игры (14 миссия — "Bridge of Sighs") излагалось мнение автора о некоторой сложности использования генераторов невидимости *(Cloak Generators)* при выполнении задания. Ничуть не опровергая данную позицию, все же есть смысл подробнее рассмотреть этот любопытный прием, тем более что его можно использовать и в режиме многопользовательской игры, особенно при проведении "диверсионных" операций.

Итак, для осуществления задуманного (в 14 миссии — это уничтожение генераторной установки противника) тебе понадобится следующая космическая флотилия: 6 генераторов невидимости, 6 тяжелых крейсеров *(Heavy Cruisers)* или истребителей *(Destroyers)* и около 20 "легких" юнитов типа атакующих бомбардировщиков *(Attack Bombers)*. Далее создай две группы по три генератора в каждой и присвой им номера 1 и 2 (CTRL + соответствующая цифра). Затем сделай группы 3, 4, 5, в каждую из которых включи по одному генератору из 1 и 2 группы. Грубо говоря, в 3 группу войдет первый генератор из группы 1 и первый из группы 2, в 4 — второй из группы 1 и второй из группы 2, в 5 — третий из группы 1 и третий из группы 2. Голова не закружилась?! Все ягодки впереди! Теперь формируй 6-ю группу из крейсеров и истребителей. Отдай им приказ держать строй "стена" (*Wall*). Не забудь позаботиться и об охранении "тяжеловесов" (точнее, центрального крейсера) группой бомбардировщиков (клавиша **G**). Последним, а также юнитам из 1 и 2 групп лучше прибегнуть к "широкой" формации (*Broad*). 1 группа будет охранять правый нижний, а 2 — левый нижний крейсер.

Наконец-то наступила пора опробовать (пока это тренировка!) данный "шедевр". Активизируй 3-ю группу и жми **Z** (внимание, заработала невидимость!). 6 группу отправь куда-нибудь в путешествие (но только не очень далекое). Следи за воздействием невидимости. Если какие-либо корабли все же не попали в необходимую зону, то попробуй "уплотнить" свою конструкцию или исключить видимые юниты (наверняка это будут бомбардировщики) из состава флотилии. Когда все будет в порядке, опять жми **Z** для отмены невидимости. Проведи подобные манипуляции с 4 и 5 группами. Если были какие-либо изменения в составах групп, то проверяйся повторно.



А теперь в путь! Отдай приказ 6 группе идти в поход на вражескую генераторную установку (или на иной объект в мультиплеере). Приблизительно на полпути к неприятельским заставам включай первую пару генераторов. Внимательно следи за состоянием невидимого поля. Когда энергия начнет иссякать, включай вторую пару и т. д. Ресурсов трех пар генераторов тебе хватит надолго, а точнее — на всю оставшуюся жизнь. Достигнув таким образом заданного объекта, быстро уничтожь его и, используя быстрый гиперпрыжок *(Quick Docking)*, уноси оттуда ноги.

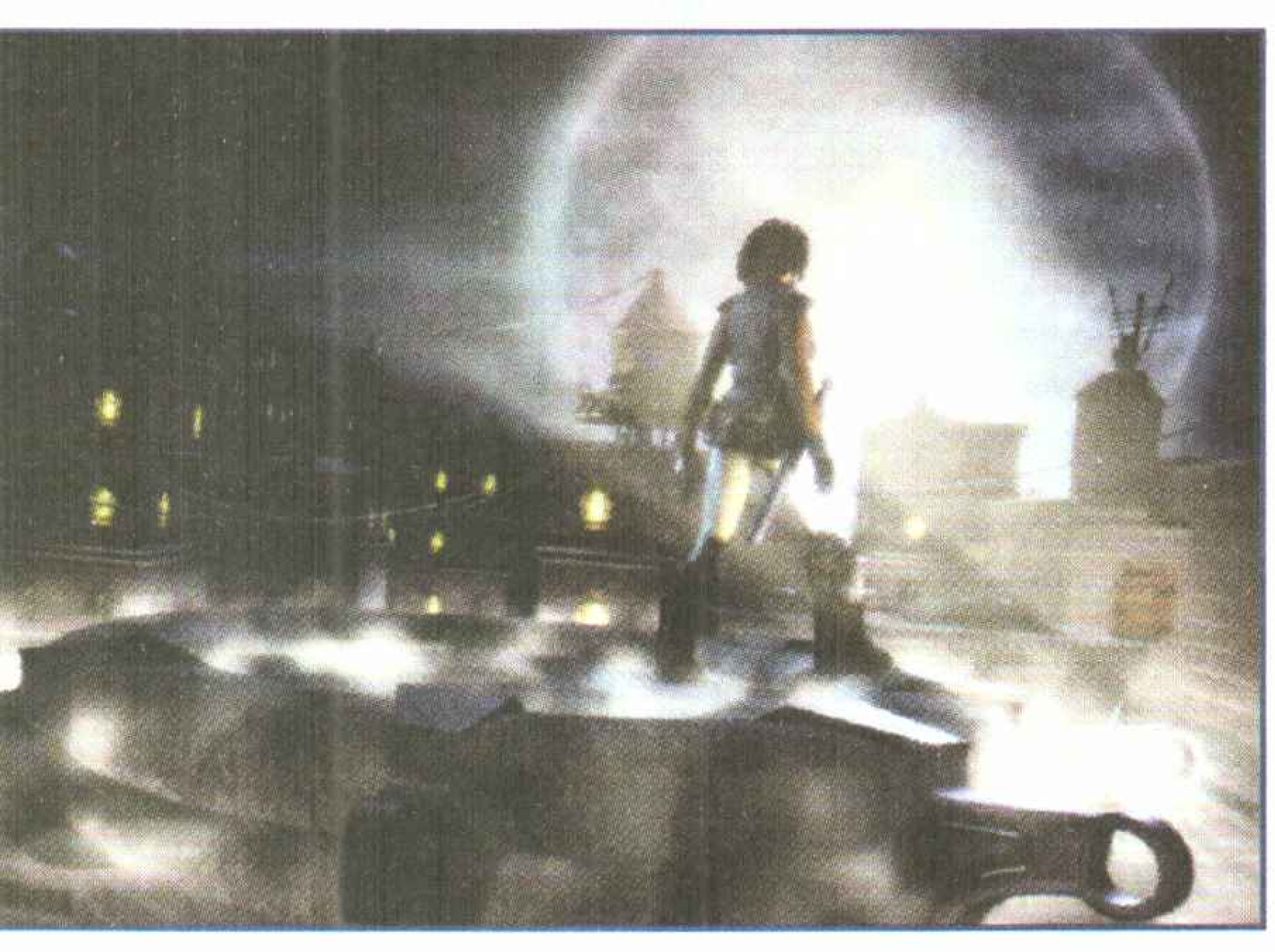
В заключение пару слов о некоторых других миссиях Homeworld. Судя по отдельным игровым страничкам Интернета и электронной почте, определенные проблемы у игроманьяков возникли в 5 и 7 миссиях (соответственно, "Great Wastelands" и "The Gardens of Cadesh"). Например, в 5 миссии, если ты будешь действовать слишком осторожно, не пересекая "запретную" 50-километровую зону, то враг, не увидев тебя, не начнет атаки. Решение — собрав доступные ресурсы и подготовившись к боевым действиям, спровоцируй неприятельскую активность, направив в зону маяка сенсор.

А в 7 миссии неким безымянным командиром были предприняты "героические" попытки отразить внушительные штурмы врага жалкой кучкой фрегатов. Ресурсов на усиление своих космических сил у него, естественно, не было. Отсюда мораль: ввиду "переходности" миссий Homeworld фактор экономики (в прямом и переносном смысле) играет существенную роль. Поэтому еще раз напоминаю — практически каждая миссия, прежде чем завершиться, должна исследоваться на предмет подготовки к предстоящим боевым действиям. Иногда необходимо иметь в запасе ресурсы для закупки новых технологий у торговцев. И, пожалуй, самое главное: твою нелегкую космическую жизнь значительно облегчит правильное использование абордажников-вербовщиков *(Salvage Corvettes)*, так как привлечением на свою сторону неприятельских юнитов ты не только бесплатно пополняешь свой флот, но и можешь получить доступ к новым технологиям.

Алан Берновский
alan@online.ru

URBAN CHAOS

ПРОБЛЕМА Y2K



Умей убивать правильно

Я думаю, ты знаешь, что идеальное убийство совершить невозможно (тебя обязательно найдут и накажут или, в нашем случае, могут покалечить), тем более что богомерзкое дело придется совершить хрупкой девушке из полицейской академии. Когда противник хитер и слишком хорошо вооружен, одной наглостью его не возьмешь. Скорее растеряешь руки и ноги в бессмысленной атаке. Попробую рассказать поподробнее о способах выживания в бешеном городе. Надеюсь, что это поможет тебе избежать встречи со Смертью, хотя бы на первых этапах борьбы с преступностью. Ведь, зная уловки врага, легче его перехитрить.

"Шестерка" — мелкая шпана и не более того, на первых порах — основной твой враг. Вооружен плохо, чаще лезет на рожон с кулаками, но иногда использует нож или бейсбольную биту. Равновесие сил любит устанавливать, прячась на крышах или в других местах, удобных для засады. Чаще нападает с дружками, которые совсем не прочь позабавиться с молодой девушкой. Способ уничтожения "шестерки" очень простой: нападай первой, как можно быстрее хватай за руки и надевай наручники. Патроны лучше не тратить — вреда мелкие бандиты серьезного принести не могут, а за удачные аресты добавляются очки. Воспользуйся тем, что хулиганы очень редко бьют сразу с двух сторон (действуют в лучших традициях китайского боевика — нападают по одному; ждут, пока ты не прикончишь всех по очереди), используй все умение рукопашного боя; желательно крушить их слабые тельца, тренируя удар справа ногой.

"Бригадир" — следующее поколение в эволюционной цепочке Диких Кошек. Эти ребята и размерами покрупней, да и оружие носят не самое слабое: пистолеты, иногда дробовики. Встретить их можно у входа или выхода важных стратегических объектов, еще в охране местного босса. Тут уже кулаками не отмахаешься, придется и пострелять, благо патронов вдосталь на дорогах разбросано. Правда, я не однажды сталкивался с тем, что в ответ на залп противника слышал клацанье пустого затвора. В таком случае как можно быстрее ищи укрытие (скамейки, ящики, переулки), но лучше всего применить тактику заманивания. Например, бежит к тебе, размахивая стволом, огромный парень — спокойно заходишь за угол и смотришь на радар. Стоит бандиту приблизиться, как ты должен мгновенно сбить его с ног подсечкой: и патроны заберешь, и жив останешься. Если вдруг так получится, что застали тебя врасплох посреди улицы или поля, а прицел уже безобразно красный, меняй тактику и быстро прыгай влево — вправо, вверх — вниз по направлению к стрелку. Скорее всего, он примет тебя за идиота и промахнется, дав тем самым небольшой шанс ответить на оскорбление.

"Элита" — ничего не скажешь, эти ребята способны размолотить полгорода в крошки и разворотить полицейский участок за считанные секунды. Отлично подготовленные, вооруженные дробовиками и автоматами, они не оставят ни одного шанса любому полицейскому при личной встрече. С ними бороться сложно, особенно против группы, но выход есть и здесь. Во-первых, не при на них, как танк, с пушкой наперевес — они тебя вынесут быстрее. Лучше не думать о чести мундира и прятаться в переулках и ямах, кустарниках и нофелетах. Мозгов у них Дикий Кот наплакал, поэтому пойдут они за тобой куда угодно — например, на шоссе, прямо под быстро едущий автомобиль. А если дороги нет, то воспользуйся углами зданий. А во-вторых, забудь про рукопашный бой и прочее оружие ближнего боя — гангстеры себя в обиду не дадут, тут выигрывает тот, у кого радар дальше "пробивает".

"Люди в черном" — горцы, терминаторы и сталонне в одном флаконе. Им пальцы, руки, ноги и другие выступающие части тела в рот не суй — откусят с приличным куском мяса, а потом изрешетят из минигана, отвернутся от мелко покрошенного тела и пойдут своей дорогой. Не дай бог встретить одного из них на открытом месте с пистолетом в руке, тут требуется другое снаряжение: M16 с двумя полными рожками или дробовик, а также штуки три аптечки. "Упавшие" по своей сути бойцы не ахти, иногда перекатываются из стороны в сторону, но все движения легко предугадать. Главное — не останавливаться. Если начал стрелять, то не делай пауз — они чреваты мгновенной смертью.

"Босс" — большая огненная шишка на последнем уровне, самая большая проблема из всех двух тысяч. Такой глюк запросто "форматирует" машины, случайных прохожих и полицейских почище format.com — после него остаются только вплавленные в асфальт золотые зубы и остовы бывших таксомоторов. В рукопашную схватку, понятно, не пойдешь, а патронов до ужаса мало, поэтому для начала излови всех местных гангстеров и внимательно обыщи крыши домов. Не густо, но для небольшого сражения



подойдет. Чтобы избежать прямых попаданий fireball'ов, срочно залезай на крышу дома (монстр почему-то все время ходит по одной и той же улице, будто мозги окончательно расплавились) и, не расходуя ни одного патрона просто так, начинай потрошить огненное создание. Парочка ручных гранат прекрасно поспособствует быстрой кремации демона.

Как приходить вовремя

Процентов тридцать заданий в игре — на время. Стоит где-нибудь задержаться на пару секунд — пиши пропало, придется заново начинать. Кое-где мне пришлось раз по восемь убивать двух карманников, бегать по ужасно длинной аллее, кататься на машине, чтобы в конце лицезреть надпись: "Время вышло, миссия провалена". Секундомер будет включаться и в тренировочных заездах, рукопашных схватках на ринге, при спасении журналистов, во время обезвреживания бомбы и пр. В общем, побегать придется. Совет таков: никогда не отвлекайся на мелких хулиганов, что-то орущих про твою маму и угрожающих дубинками. Сейчас не до таких, ведь всегда можно на обратном пути припомнить старые обиды.

Лучшее же средство передвижения — постоянные подпрыгивания. Главное, не стесняясь пешеходов, скакать резвее самого горного козла через кусты и дороги — со стороны смешно, а драгоценные секунды экономятся. Кроме того, помни, что самый короткий путь, как это ни парадоксально, не самый короткий путь: злобный враг никогда не преминет устроить засаду с автоматчиками или перекрыть дорогу парочкой фургонов. Конечно, с первого раза и не разберешь, что к чему, но, переиграв миссию еще раз, можно вычислить безопасный путь через соседний квартал.



Дело осталось за немногим — запусти враждебный мир и попробуй в нем просуществовать дольше часа. Не многим это удавалось, но я клянусь, что сделал все, чтобы облегчить тебе продвижение по службе. Надеюсь на благодарность и... удачи в нелегком бою.

Sid Meier's Alpha Centauri

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru



А вот у нас такое Заполярье!

Знай своих противников

Всегда учитывай особенности фракций, с которыми ты сталкиваешься, — компьютер играет по-разному за разные фракции.

The Lord's Believers: компьютер играет очень агрессивно. Сестра Мириам всегда давит на дипломатических переговорах, требуя от тебя технологии (чтобы компенсировать свой серьезный изъян в технологическом развитии) и денег. В случае отказа частенько объявляет вендетту. На каждой базе она строит прорву юнитов. При сражениях с Мириам стремись ударить первым, чтобы лишить ее 25%-го атакующего бонуса. Мириам нередко атакует с помощью *Probe Teams*, стремясь реализовать свое "шпионское превосходство" (+1 *Probe*).

Spartan Federation: полковник Сантьяго стремится захватить как можно больше территории. Девиз всегда один: conquer, conquer и еще раз conquer, что и не мудрено из-за изначальных боевых бонусов. Использует любую дипломатическую возможность, чтобы затребовать денег или технологию. На начальном этапе игры от нее можно откупиться технологией, чтобы выиграть время на усиление собственной армии. Однако в следующий раз Сантьяго потребует еще большего.

Morgan Industries: все проблемы, даже военные, Морган стремится решить с помощью денег — это его основная сила. Морган играет очень мирно, пытаясь сохранять мир как можно дольше. Стремится заключить как можно больше мирных договоров, чтобы использовать свой бонус в коммерции. Основная идея — накопить как можно больше денег и выиграть экономическим путем. В случае начала широкомасштабной войны бросает свои денежные запасы на то, чтобы мгновенно выстроить солидную армию. Предпочитает использовать *Probe Teams*, подкупая вражеские юниты или даже целые города (ведь денег у него куры не клюют). Самый простой способ победить Моргана — осуществить проект *Hunter-Seeker Algorithms*, нейтрализовав тем самым его "подрывников".

Human Hive: председатель Янг делает ставку на быстрый рост численности своих колоний, но играет явно агрессивнее, чем можно было бы предположить, исходя из его "мирной" ориентации. Янг неистово стремится к расширению своих владений, чтобы наклепать как можно больше баз; и ему часто это удается в самом начале игры, так как все его города автоматически получают *Perimeter Defense*. На дипломатической арене часто "кидает" и особенно не любит фракции с демократическим способом правления. Излюбленный боевой юнит — артиллерия.

Gaia's Stepdaughters: леди Дейдра играет довольно пассивно, ориентируясь на экологический путь развития и извлекая преимущество из сотрудничества с местными формами жизни. С самого начала игры может пленять *Mind Worms*, что и делает постоянно: червяки и прочее местное отродье обычно составляет основу ее армии. На дипломатической арене ведет себя очень надежно и доверчиво, однако не прощает предательства.

Peacekeeping Forces: комиссар Лал обычно стремится выиграть дипломатическим путем, добившись своего избрания в качестве Губернатора, а затем и Верховного Лидера. В этом ему помогает осуществление проектов *Empathy Guild* и *Clinical Immortality*. На ранней стадии игры ведет себя мирно, но к году 2250-2300 переключается на очень агрессивную политику. Мишенью для его атак обычно становятся Hive или Believers. Лал любит делать ставку на авиацию и военно-морской флот.

University of Planet: сила академика Захарова в научном бонусе, однако компьютерный Захаров как-то слабо его использует и ведет себя довольно хаотично практически в любой сфере деятельности, включая дипломатию. Если University



Одни пашут, а другие пляшут.

of Planet все же удалось солидно развиться и обогнать тебя в технологии, тогда напусти на эту фракцию тучу *Mind Worms* (игнорирующих технологические достижения) и/или *Probe Teams* (дабы выкрасть технологии). Полезно самому осуществить проект *Hunter-Seeker Algorithm*, чтобы он не достался Захарову (тогда он нейтрализует свой изъян в -2 *Probe*).

Преобразование местности

1. Создавай внутренние моря. Хорошо известно, что самое подходящее место для города — на побережье: морские клетки дают много пищи и энергии, а наземные (с лесами или *Boreholes*) позволяют взвинтить производство. Однако прибрежные города уязвимы для флота противника (подчас это серьезная проблема). Выход такой: создавай искусственное море (опуская уровень суши с помощью терраформеров) внутри континента и строй города на его берегу.

2. Леса и водоросли саморазмножаются, не забывай об этом. Поэтому лучше посадить водоросли (с помощью *Sea Former*) в одной клеточке возле одного города, а затем сразу же перейти к другому городу, посадить там одну клеточку и т. д. Так выйдет быстрее.

Война

1. *Mind Worms* — прекрасные боевые юниты на самой ранней стадии игры: передвигаются по фунгусу с утроенной скоростью, имеют psi-атаку, причем всегда атакуют в полную силу (независимо от остатка хода). Если ты играешь за фракцию Gaia's Stepdaughters, изначально обладающую знанием *Centauri Ecology* (позволяющим пленять *Mind Worms*), или быстренько добрался до этой технологии сам, то смело отправляйся в фунгус на охоту за червяками. В 25% случаев они будут переходить на твою сторону, даже не вступая в сражение. Так можно быстренько сколотить "червячную армию" и "закидать червяками" противника (или, по меньшей мере, отгрызть у него парочку городов).

2. Не пренебрегай "моральным" фактором. Каждый "моральный" уровень дает +12,5% бонус в сражении, а всего есть аж 7 уровней. Кроме того, на высшем уровне (элита) юнит получает дополнительный ход. Поднимать "мораль" можно с помощью социального устройства (пресловутая графа *Morale*), а также строя соответствующие сооружения (типа *Command Center*) и осуществляя секретные проекты. Учти также, что в psi-сражениях учитывается только "мораль".

3. Разделяй и властвуй. Если ты все никак не можешь расправиться с сильным компьютерным противником, постарайся "перегрызть" (с помощью терраформеров) его территорию на две части. Компьютер не додумается подкреплять одну часть за счет другой с помощью морских перевозок, и ты сможешь разделаться с ним по частям.

4. *Copters* vs *Needlejet*. Зачастую вертолеты оказываются полезнее самолетов благодаря способности атаковать несколько раз за ход; кроме того, крушение вертолетов не смертельно (в этом случае вертолет теряет не более 30% здоровья).



Вот такой терраформер — не извращение, а почти необходимость на поздней стадии игры.

5. Вертолетно-танковый кулак — дешевый и эффективный способ ведения боевых действий. Оснасти свои вертолеты лучшим оружием, а танки — лучшей броней. С помощью мобильных вертолетов (способных атаковать по несколько раз за один ход) выноси защитников города, а с помощью "толстокожих" танков закрепляйся в них.

Какая противная зелень. А ведь столько пользы!

6. Живая авиация. *Locusts of Chiron* — не ахти какие сильные твари. Зато могут летать, НЕ ТРЕБУЯ ТОПЛИВА, и могут ЗАХВАТЫВАТЬ ГОРОДА. Поэтому их удобно использовать в комбинации с обычной авиацией. Пусть твои *Needlejets* выносят защитников города, а *Locusts of Chiron* захватывают их. Еще лучше комбинировать летающих тварей с вертолетами: несколько вертолетов могут вынести всех защитников города за один ход и на этом же ходу приземлиться в этом же городе, захваченном *Locusts of Chiron* (избегая тем самым крушения).

7. Противовоздушная оборона. Если твои города уже соединены сетью mag-tubes (позволяющей мгновенно перемещаться на любые расстояния), то самый простой и самый дешевый способ защитить их от воздушных налетов — наклепать *Rovers* с приличным оружием, снабдив их *Air Superiority*, БЕЗ БРОНИ. Такая машинка значительно дешевле того же *Needlejet* и может наносить мощные контрудары по вражеской авиации. Просто держи свои противовоздушные установки глубоко в тылу, наноси контрудар и сразу же отводи их назад.

8. Приманка — еще один способ противовоздушной обороны. Наклепай терраформеров или *Supply Crawlers* с САМОЙ КРЕПКОЙ БРОНЕЙ и раскидай их по границам, откуда наиболее вероятны вражеские налеты (попутно терраформеры и кроулеры могут выполнять свои прямые задачи). Тогда противник, соблазнившись на легкую наживу (ведь он не знает, что твои "мирные тракторы" супер-бронированные), поломает о нее зубы — чаще всего его *Needlejet* будет уничтожен, а твой юнит выживет.

9. "Для тех, кто любит погорячее". Имеются в виду любители популяться ядерными боеголовками (*Planet Busters*). Сделай ставку на морские колонии, добейся превосходства на море и наклепай побольше этих смертоносных ракет. Затем вдарь ими одновременно по всем ключевым городам противника. Конечно, на суше воцарится сущий ад и изо всех углов поползут *Mind Worms*, добивая чудом выжившего противника. А тебе того и надо, ведь ты надежно укрылся на море, куда не доберется ни один червяк. Только на всякий случай наклепай

побольше *Isles of the Deep* — вдруг взбесится и морская фауна! Затем с помощью тех же *Isles* захватишь оставшиеся морские базы противника. Вот так — простенько и со вкусом. Конечно, рекордного количества очков ты не наберешь из-за штрафа за экологическую катастрофу, но я и предупреждал, что это "для любителей погорячее".

Секретные проекты

1. *Planetary Transit System* позволяет делать следующий трюк при захвате вражеских городов. Зачастую бывает, что в результате ожесточенных боев население вражеского города сильно уменьшается, так что в твои руки достается совсем хиленький городишко с единичкой населения. В этом случае как можно быстрее построй в этом городе *Colony Pod*. В результате город исчезнет, но ты тут же обоснуешь на том же месте новый город со стартовым населением в 3 у.е.

2. *Hunter-Seeker Algorithm* — это буквально musthave для фракции University of Planet, что позволяет избавиться от "врожденного" минуса -2 Probe.

Конструирование

1. Терраформеры на воздушной подушке. Преобразование местности остается важным делом на протяжении всей игры. Поэтому не забывай совершенствовать и терраформеры, ставя их на шасси *Hovertank* и даже *Gravship*. Терраформерам, работающим в приграничных зонах, не мешает и навешивать мощную броню.



Здесь будет город-сад! Ну, или город-огород...

2. *Drop Colony Pods* очень уместны на огромных картах на поздней стадии игры (когда доступен *Orbital Insertion*). Тут можно позабавиться: сбрасываешь *Colony Pod* прямо возле вражьего города, основываешь там свой город, быстро строишь в нем *Psi Gate* и перебрасываешь туда свои войска. Миленькое дело: целая армия как по мановению волшебной палочки появляется прямо под носом у изумленного противника!

3. Цепляй броню на любой "гражданский" юнит (*Colony Pod, Supply Crawler, Terraformer* и т. д.). Пусть это будет даже самая простенькая броня (дающая armor2). Тогда этот юнит автоматически перейдет из разряда non-combat в combat. Благодаря этому он избавится от 50% штрафа при подсчете повреждений и обретет "мораль", что позволит ему лучше сопротивляться psi-атакам.

4. *Drop Supply Crowler* при наличии *Orbital Insertion* — очень полезная штука, когда ты хочешь выиграть "научным путем". Это позволяет мгновенно перебрасывать *Supply Crawlers* в город, строящий *Ascent to Transcendence*.

5. *Cloaked Drop Hovertank* — мощное средство на поздней стадии игры, когда доступен *Orbital Insertion* и противник понастроил множество mag-tubes. Просто сбрасывай танки-невидимки в тыл врага и завоевывай целый континент за считанные ходы.

6. Бесплатная полиция. Возьми самый простой юнит (*Scout Patrol*) и навесь на него *Non-Lethal Methods* и *Clean Reactor*. Ты заплатишь лишь один раз 20 минералов и усмиришь "почти даром" лишнего дрона.

Баги

1. Юниты, не требующие поддержки, можно получить, если использовать такой трюк. Заключи пакт с какой-нибудь фракцией и передай ей свой захудалый городишко (для этих целей можно и основать новый в удобном месте). Затем пригони в этот город любые свои юниты и смени их "место прописки", приписав их к этому городу. Теперь этим юнитам будет платить жалование "дядя" (вернее, никто). Более того, эти юниты и не будут порождать недовольства, связанного с их отсутствием в "родном" городе.

2. Как выпроводить дипломата без последствий для себя. Часто бывает так: к тебе подваливает дипломат враждебной фракции, и ты чувствуешь, что он чего-то с тебя затребует, а в случае отказа объявит войну (а воевать не хочется). Отказать дипломату в приеме тоже нехорошо — ухудшатся отношения с фракцией (и опять же до войны недалеко). Как быть? Есть один способ, основанный на баге. Нажми на "Display Profile", затем щелкни "Cancel" и сохранись. Теперь выпроваживай дипломата и перезагружайся. Эффект будет таким, как если бы ты с ним вообще не говорил.

Прочее

1. Сборка pod'ов. С самого начала игры наклепай штуки 3-5 быстроходных разведчиков (на базе шасси *Speeder*). Поставь им только одну цель — находить и вскрывать pods. Так можно быстренько насобирать ресурсов, которые с лихвой окупят производство разведчиков (не говоря уж о том, что можно наткнуться и на артефакт); кроме того, разведчики вскроют приличный кусок карты. Даже если все разведчики в конце концов сгинут — невелика беда; если выживут — получишь юниты с высоким уровнем "морали", а затем сделаешь им апгрейд.

2. В фунгусе можно прятаться. Противник сможет увидеть твой юнит в фунгусной клеточке лишь в том случае, если неподалеку находится его *Sensor Array*. А обычный юнит его не увидит, даже если он кукует под самым боком; он обнаружит его лишь в том случае, если попытается войти в эту клеточку. Пользуйся этим для организации внезапных атак.

3. Для вас, "спартанцы". Играя за спартанцев, стремись установить *Democracy+Green+Knowledge+Eudiamonic*. Это даст тебе +7 *Efficiency*, +4 *Growth* и +1 *Industry* без всяких негативных эффектов.

4. Прикинься "своим в доску". Перед началом переговоров перенастрой свою общественную модель так, чтобы она оказалась как можно ближе к модели той фракции, с которой ты хочешь договориться. Тогда эта фракция отнесется к тебе с большим пониманием, и ты легче сможешь добиться желаемого. Только не забудь после переговоров вернуться к исходному устройству.

5. Научный центр. Можно отгрохать настоящий научный супергород, который будет давать новое открытие буквально за один ход! Делается это так. Построй новый город возле Pholus Ridge, Uranium Flats или Geothermal Shallows (чтобы выкачивать больше энергии). Понатыкай возле него солнечных коллекторов (если уровень местности высокий) или понасаживай лесов (если можешь строить *Hybrid Forests*). С помощью *Supply Crawler* вливай в город дополнительную энергию. Сделай этого город столицей (дабы избежать потерь энергии) и построй в нем *Aerospace Complex*. Осуществи секретные проекты *Merchant Exchange, Supercollider, Theory of Everything* и *The Network Backbone*. Построй в столице все здания, дающие бонус к научным исследованиям, а прочие города оснасти *Network Nodes*, дабы извлечь максимальную выгоду из *Network Backbone*. Вот и все, уф! Конечно, это редко (и нелегко) достижимый идеал, но принцип ты усвоил.

6. Экономическая победа. Здесь принцип простой — сколотить как можно больше бабок, оставшись в живых. Поэтому стремись как можно раньше перейти к *Democratic+Free+Wealth*, что даст максимальный прирост денег. Во всех уязвимых городах построй *Perimeter Fences*. Научные исследования сконцентрируй на технологиях, приносящих дополнительные деньги и усиливающих защиту юнитов. Когда накопишь достаточно денег, ориентируй все города на производство защитных юнитов и перейди к *Fundamentalist+Green+Power*, что даст максимальный бонус по "морали" и *Probe*. Затем "забивай рынок" (Corner Global Energy Market) и надейся, что выживешь положенное время. (Лучше всего для победы экономическим путем подходит фракция Morgan Industries).

Su-27 Flanker 2.0

Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru

1. Как уже много раз говорилось, использование ошибок и глюков программы для своего блага — это проявление находчивости и сообразительности. Разумеется, эти прекрасные качества можно вовсю проявлять и во втором "Фланкере". Взять, к примеру, те же системы ПВО. У каждого комплекса — свои особенности, свои глюко-технические характеристики (ГТХ). На них мы и обратим свой взор в первую очередь.

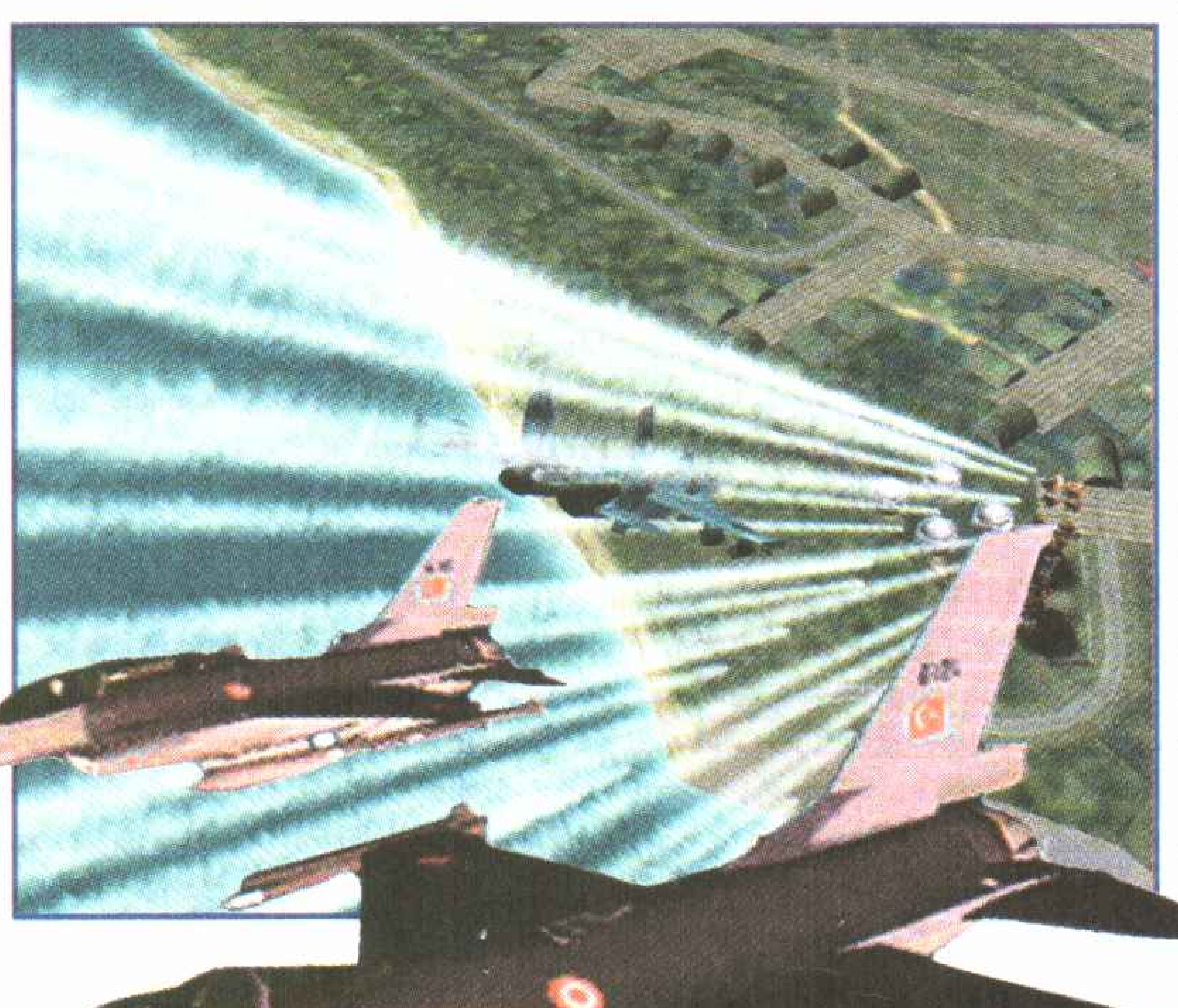
Проблема, замеченная многими: после запуска ЗУР (Зенитная Управляемая Ракета) сбить ее прицел практически невозможно. Уход за холмы, сброс ловушек и попытки спастись на большой высоте ни к чему не приводят. Зато в версии 2.0, улизнув от нее, можно быть спокойным: прошедшая мимо цели ракета не взрывается и по этой причине новые с большинства ЗРК не запускаются (но уже в патче 2.01 ЗУР самоуничтожаются, а комплексы продолжают вести огонь).

Как уже говорилось, система наведения вражеских ракет способна видеть тебя сквозь холмы и горы. Находясь на низкой высоте в горном районе, этим можно пользоваться: ракета пойдет в тебя по кратчайшему расстоянию, и если на ее пути окажется какое-нибудь препятствие, то ты от нее избавишься. Кроме того, большинство ЗУР обладают еще одной интересной особенностью: у них намного больше, чем в жизни, дальность полета, но меньше маневренность. Так что методы борьбы соответствующим образом меняются.

У многих комплексов наблюдаются непонятные проблемы с наведением на цели, находящиеся на большой высоте. Куб, к примеру, не захватывает цели, идущие на высоте в 10 км **на него**, но не испытывает никаких проблем при стрельбе по уходящим врагам. Иногда этим грешит и Бук. К этому можно добавить, что полет на высоте свыше 6 км делает тебя малоуязвимым для ЗРК ближнего действия.

Kh-31P не наводится на "Шилку". Эта проблема наблюдается лишь в одном самолете виртуальных ВВС — в твоем. Зато союзники (да и противники) пользуются этими ракетами просто мастерски и без проблем избавляются от назойливых систем ПВО, даже не входя в район их поражения.

2. Ладно, хорош бить лежачего. Когда комплексы заработают как положено, можно будет продолжить разговор, обсудить мертвые зоны С300 (кстати, радар 64Н6Е в игре пока не работает, не используй его в своих миссиях), ну и т. д. и т. п. Лучше немного поговорим о тактике использования Р-27 в бою.



Очень интересной (и часто встречающейся в бою) является ситуация, когда самолеты сходятся навстречу друг другу.

Р-27 — ракета с полуактивным наведением. То есть, пока радар твоего самолета облучает цель, ракета летит; как только прицел сбился — она самоуничтожается и, увы, туча зеленых бумажек, затраченных на ее изготовление, пропадает даром. Поэтому основная задача — не потерять врага. Тут, однако, возникает проблема: если он вооружен подобными ракетами и запустит их в тебя (а в этом можешь не сомневаться), то ты будешь вынужден уйти в противоракетный маневр, а значит — потерять противника из вида.

Чтобы облегчить тебе жизнь, расскажу, как увеличить свои шансы в таком столкновении. Для начала разгоняешься (пуск ракеты с большей скорости увеличивает ее эффективную дальность полета и позволяет провести пуск раньше, чем это сделает противник). Желательно, кстати, ракеты пускать парами — враг может просто не заметить вторую и глупо поймать ее, успешно увернувшись от первой. Затем задираешь нос вверх (и нос самолета тоже, тангаж порядка 20 градусов), врубаешь воздушные тормоза и стоп-кран, выпускаешь закрылки, снижаешь обороты до минимума и сворачиваешь в любую сторону так, чтобы противник находился примерно в 60 градусах сбоку от тебя. Тут очень важен опыт, иначе можно свернуть слишком сильно и потерять наведение. Как несложно догадаться, твоя ракета пойдет во врага по прямой, то есть по кратчайшему расстоянию, а его ракета в тебя — по дуге.

В случае же, если враг попался неглупый и надежды сбить его первым мало, лучшее, что можно сделать, — это все же провести противоракетный маневр. Наиболее эффективно в данной ситуации повернуться так, чтобы ракета атаковала тебя с трех или девяти часов, дождаться, пока она не окажется точно сбоку, сбросить отражатели и, когда она подойдет достаточно близко, резко повернуть на нее. При желании можно уходить от нее любым другим способом — возможностей немало.

3. Напоследок немного про Р-77 (активное наведение). Распространенной ошибкой многих начинающих пилотов является то, что они думают, будто ракета сразу после пуска уверенно и без посторонней помощи летит сбивать противника. Так вот: на захват цели ей нужно определенное время, более того — весьма значительное. Если сбить прицел слишком рано, то она промахнется. Как правило, при стрельбе с максимального расстояния захват цели происходит лишь через половину указанного на ИЛС времени полета. При уменьшении расстояния до врага в момент старта ракеты соответственно уменьшается требуемое для ее наведения время.

Аллоды 2

Кендер Удвок
psvh@cityline.ru

Игру намного легче проходить магом. Тогда ближе к середине прохождения команда будет состоять из двух магов и одного воина — один маг лечит (воина), другой калечит (врагов). Другой расклад (два воина и один маг) значительно хуже: иногда маг не успевает лечить одного, чего уж говорить о двух! Кстати, информация о том, что легче начинать игру воином, бред! К примеру, маг может без особого труда положить всех монстров на первой карте, воин — нет. Еще доказательства нужны?

В первой миссии несколько приколов можно увидеть при помощи летучих мышей рядом с троллем на северо-востоке.

Во-первых, при игре за воина можно к ним заманить людоеда из гор (того самого, которого ты должен победить по заданию Хыхдуна второго). В некий момент мыши полетят убивать персонажа, так как он нарушил правила игры и пытается бежать с ринга. Сразу после того, как они двинутся с места, беги направо, мимо людоеда! Мыши накинутся на него и убьют. Лучше при этом отойти подальше. Выходить можно будет только когда прекратит действовать заклинание темноты. Опыта, конечно, не получишь, но деньги...

Во-вторых, если привлечь внимание этих мышей (кинув в них что-нибудь тяжелое или метнув заклинание ;)) и убежать к верховному магу данного аллода, ждущему тебя на востоке, то увидишь, с какой легкостью они убьют его.



– Кошка: 5 троллей надо. :)
– Сваджер: Ну ты герой!

Ассортимент товаров в магазине меняется, если в городе записаться и тут же загрузиться.

Существует множество способов прокачки персонажей. К примеру, можно лучником (или магом) засесть где-нибудь в кустах и обстреливать несчастного тролля или людоеда, не способного подобраться к герою, время от времени делая перерывы, чтобы тот успел подлечиться. Есть и более хитрые способы: сражение двух магов, драка воина с монстром, при которой обоих сражающихся подлечивает партийный маг... В общем, прояви фантазию! ;)

В сетевой игре в начале самыми прибыльными являются задания "вынести людоеда", поскольку любая команда способна без особых проблем разделаться с ним, а в награду за него дается не только большое количество опыта, но и деньги. На троллях очень хорошо тренироваться магу и воину-лучнику — обычно он способен бегать от него, временами отстреливаясь, столько времени, сколько нужно.



Скоро пойдем ураганить на девственных монстропастбищах.

При игре за мага лучшая из стихий — стихия *Огня*. Ее заклинания наиболее удобные и продвинутые и при этом появляются равномерно в течение всей игры. Ни в коем случае не специализируйся на стихии *Земли*! *Воздух* и *Вода* по (бес)полезности примерно равнозначны. Нет, некоторые заклинания из них стоит учить и использовать, но специализироваться — не в этой жизни!

Воину лучше выбирать мечи. В ходе игры попадается не так уж и много хороших топоров, а чего уж говорить о палицах и копьях! Не стоит забывать и о луках — ближе к концу игры это умение нужно основательно развить (а в сетевой игре — вообще просто необходимо). Насчет оружия существует две точки зрения, каждая из которых имеет право на жизнь: использовать двуручные мечи или одноручные + щит. Тут уж все зависит от игрока, лично я предпочитаю тяжелое оружие.



Основной параметр воина, который следует поднимать при первой возможности, — это сила. И не трать деньги на вещи, увеличивающие скорость или скорость поворота.

Не трать также денег на покупку брони для мага! Если он столкнется со злым и голодным троллем, то в любом случае помрет, зачем же платить лишнее?! А вот "магшмотки", повышающие *Дух*, обзор и навыки в разных сферах магии, очень пригодятся.

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Ты думаешь, что знаешь "Героев" вдоль и поперек? А хочешь узнать еще больше? Тогда читай дальше то, чего ты не найдешь даже в официальном мануале по HoMM III.

Hill Fort не только позволяет халявно апгрейдить юниты, но и снижает цену апгрейда (по сравнению с "нормальным" апгрейдом в замке). Твари первого уровня апгрейдятся бесплатно, а 2-го, 3-го и 4-го уровней — за 25%, 50% и 75% цены "нормального" апгрейда; и только юниты 5-7-го уровней усовершенствуются за полную стоимость.

Portal of Summoning в Dungeon поставляет, как известно, дополнительных тварей из захваченного тобой *Creature Dwelling*. Однако эти твари НЕ НАКАПЛИВАЮТСЯ, а также исчезают по прошествию недели, если ты их не успел нанять.

Temple. Бонус Храма к *Morale* УДВАИВАЕТСЯ при посещении сего богоугодного заведения в 7-й день недели.



Whirlpools. При телепортации через водовороты теряется половина юнитов самого слабого отряда. Зная это, помести в свободный слот самую захудалую тварь. Тогда при телепортации ты потеряешь только эту тварь.

Puzzle Map. Как известно, на *Puzzle Map* не указываются любые сооружения (будь то замки, шахты и прочее). Но, как ни странно, не указываются и водные объекты, называемые *Reefs* (*Rocks* указываются). Учти этот баг, если будешь обыскивать побережье.

Стрельба. Все стрелки имеют одинаковый радиус эффективной стрельбы — 10 клеточек. За пределами этого радиуса наносимый урон уменьшается вдвое. Единственные препятствия, которые приводят к тому же штрафу, — это крепостные стены. Всякие там деревья, скалы и прочее на поле боя не влияет на силу выстрела.

На **Cursed Ground** не действует не только магия, но и модификаторы к *Luck* и *Morale*.

На **Magic Planes** все заклинания действует на уровне *Expert*.

Артефакт **Badge of Courage** дает не только бонус +1 *Morale*, но и полный иммунитет ко всем mind-affecting заклинаниям типа *Berserk*.

Holy Grail. Если твой герой, несущий Грааль, проигрывает сражение, то и Грааль будет уничтожен, даже если герой убежит или сдастся. Грааль будет навсегда удален из игры.

Биография героев. Хочешь узнать больше о боевом пути своих любимцев? Тогда войди в *Hero Screen* и щелкни любой кнопкой мышки по портрету героя (в левом верхнем углу экрана).

Hero Speciality

Специализация многих героев заключается в бонусах к силе заклинаний или ко вторичным умениям. Есть точные формулы, позволяющие рассчитать данные бонусы.

Spell Speciality. Эффект от заклинания увеличивается на (*Hero Level* / *Creature Level*) x 3 процентов, где *Creature Level* — уровень твари, к которой применяется данное заклинание. Пример: пусть герой специализируется на молниях и достиг уже 7-го уровня. Тогда, если он вдарит этой молнией по твари 7-го уровня, то нанесет дополнительный урон только в (7/7) x 3% = 3%; а если шандарахнет по "букашке" 1-го уровня, то урон увеличится аж на (7/1) x 3% = 21%. Почувствуй разницу!



Skill Specialty. Эффект указанного вторичного умения возрастает на *Hero Level* x 5 процентов. Например, герой 10-го уровня с умением *Logistics* на уровне *Expert* (30% бонус к движению) получает дополнительный бонус в 15% (10 x 5% =50%, 30 x 50% = 15%), так что суммарный бонус составит 30%+15%=45%.

Necromancy. Предположим, герой со способностью *Necromancy* выиграл сражение; при этом у него заняты все 7 слотов и ни в одном из них нет простых скелетов, а есть только *Skeleton Warriors*. Что будет с полагающимся скелетным пополнением? Оказывается, скелеты присоединятся в виде *Skeleton Warriors*, но только в количестве 2/3 от положенного числа.

Летающий герой (с магией *Fly*) не собирает ресурсы автоматически (наехав на них). Чтобы сделать это, жми на **Пробел**. Герой при этом не изменит своего "летучего состояния" и не потеряет ход.



Fortress Town. Ров вокруг такого замка ШИРЕ и составляет ДВЕ клеточки. Таким образом, обычному нелетающему юниту требуется 3 хода, чтобы перебраться через этот ров.

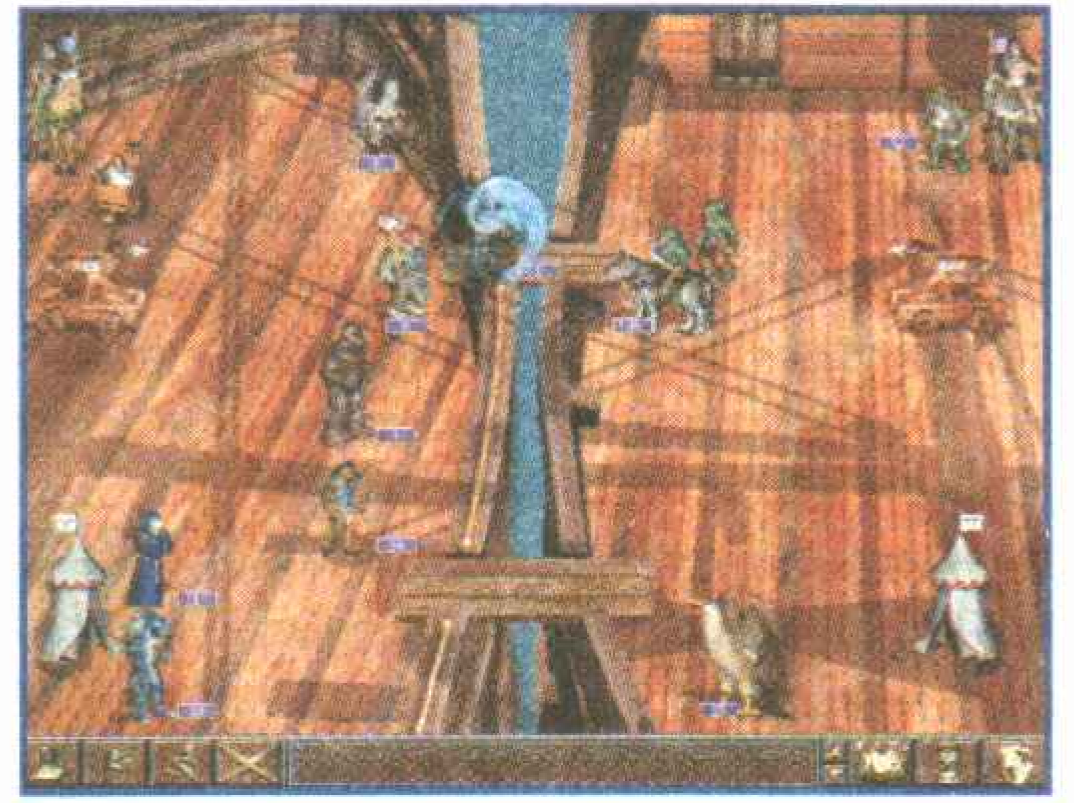
Stronghold Town. Такой город вообще не дает водяного рва. Зато усеивает поле перед замком крупными препятствиями, мешающими продвижению противника.

Tower Town. Замок этого типа тоже не имеет рва, зато создает минное поле вокруг крепостных стен.

Minotaurs и **Minotaur Kings** всегда имеют положительный *Morale*. Их *Morale* не может опуститься ниже +1, даже если все остальные юниты имеют нейтральный или даже отрицательный *Morale*.

Смертоносное дыхание **Mighty Gorgons** не оказывает никакого эффекта на нежить (undead).

Яд **Wyvern Monarch** не убивает, а только уменьшает здоровье ВСЕХ тварей в отряде на 10% за каждый ход в течение трех ходов. То есть после отравления каждый юнит будет иметь 90% здоровья от максимального, на следующий ход — 80%, затем -70%; после этого здоровье всех юнитов полностью восстанавливается (или раньше, если применено заклинание Cure). Яд обладает кумулятивным эффектом, то есть, если будет повторно отравлен уже отравленный отряд, то его здоровье упадет еще ниже; однако при этом здоровье не может упасть ниже 50%.



Vampire Lords высасывают хитпойнты только у ЖИВЫХ тварей, исключая всю нежить (undead) и все магически оживленные твари типа *Golems* и *Gargoyle*. То же самое относится и к **Power Liches**: их смертоносное облако поражает только ЖИВЫХ (это относится только к побочному эффекту, а прямой удар действует на всех).

Unicorns и **War Unicorns** распространяют свою ауру магического сопротивления только на соседние клетки, не защищая самих себя. Однако две группы единорогов, находящиеся в соседних клетках, поддерживают друг друга.

Behemoths и **Ancient Behemoths** снижают *Defense Skill* своей жертвы лишь временно — на время своего удара. Урон, наносимый другими юнитами, подсчитывается, исходя из номинальной защиты (пусть даже этот удар нанесен в тот же ход сразу же за ударом *Behemoth*).

Големы всегда имеют нейтральную *Morale* (как и все undead).

Каждый отряд **Master Genies** может применить не более 3 заклинаний за одно сражение. Причем джинны достаточно разумны и не будут кастовать то заклинание, которое уже наложено или заведомо бесполезное (например, *Protection from Air*, когда вражеский отряд воюет без героя, способного бросить заклинание школы *Air*).

Armageddon's Blade

Phoenixes возрождаются в количестве 1/5 от их первоначального состава и только один раз за одно сражение. Если первоначальное число фениксов не кратно пяти, то появляется 20% шанс за каждого феникса в "остатке", что возродится дополнительный феникс. Например, 17 фениксов возрождаются в количестве 3 штук плюс имеется 2 x 20% = 40% вероятность появления дополнительного феникса (17 = 3 x 5 + 2).

Rogues. Наличие хотя бы одного вора в армии героя повышает уровень владения магией *Visions* из школы *Water* до уровня *Expert*.

Fairy Dragons могут кастовать до пяти заклинаний за одно сражение. Все заклинания кастуются на уровне *Advanced* и обладают силой, равной числу драконов, помноженному на 5 (например, 4 *Fairy Dragons* имеют *Power* = 4 x 5 =20). Заклинания выбираются случайным образом, исходя из расклада: 22% *Ice Bolt*, 22%*Lightning*, 21% *Fireball*, 10% *Magic Arrow*, 10% *Frost Ring*, 5% *Inferno*, 5% *Meteor Shower*, 5% *Chain Lightning*.



В отличие от атак *Behemoths*, атаки **Rust Dragons** понижают *Defense Skill* жертвы *на все оставшееся сражение*. Причем эти атаки обладают кумулятивным эффектом.

Crystal Dragons имеют магическое сопротивление в 20%. Если в твоей армии есть хотя бы один кристальный дракон, он будет приносить тебе 3 кристалла в начале каждой недели.

Warzone 2100
Памятка полководцу

Serge
fatherserge@mail.ru

1. Воспользовавшись не включенным таймером и высочайшим "интеллектом" противника в 1-й миссии, можно существенно пополнить запасы топлива. Единственный соперник — твое терпение (жалкие вылазки врага — не в счет). Правда, чтобы не терять времени даром, можно и нужно заняться повышением рейтинга своих подчиненных. А именно — не уничтожай полностью второй и третий лагери неприятеля (оставь военную фабрику, генератор мощности, нефтяную вышку). Размести рядом свои войска. Враг с методичной тупостью будет добросовестно создавать юниты, которые, едва появившись на свет, станут легкой добычей. Прояви настойчивость. Рано или поздно опыт твоих вояк повысится. Ведь начинать очередную миссию, командуя "элитно-ветеранско-героическими" подразделениями и не очень-то беспокоясь за ресурсы, гораздо приятнее, не так ли?

2. Для организации практически непробиваемой обороны займись строительством. Сначала сооруди линию обороны, состоящую из бункеров (обычных), за ней построй суперпрочную стену, далее — сторожевые башни, за ними — еще раз суперпрочную стену и, наконец, водрузи мортирные ямы. В качестве сюрприза (для неприятеля) размести киборгов (снаружи!) между двумя рядами суперпрочных стен. Когда враг все-таки рискнет пробить твою оборону, он попадет под их перекрестный огонь.

3. Обычным способом ты не заставишь свои воздушные силы лететь на неразведанную территорию. Для этого придется залезть в меню управления авиацией, выбрать режим патрулирования и указать на "темную" область карты.

4. Если тебе досаждает дальнобойная артиллерия врага, то используй авиацию для ее уничтожения. Не забудь стереть с лица земли генератор мощности, чтобы остановить работу нефтяной вышки. Попутно готовь ударный отряд киборгов, включающий в себя транспортник, 8-10 киборгов различной квалификации (лазерных — обязательно) и 2 киборга-ремонтника. Пошли эту группу в район неприятельской базы (лучше за нее) и отдай ей приказ разнести все в пух и прах!



И на вашей улице будет праздник!


Боеголовка – ум, честь и совесть нашей эпохи.

Shadow Company: Left For Dead

Тамбовский Волк
volk@igromania.ru

Тактика

Поздравляю, приятель, ты добрался до хинтов по SC:LFD. Если ты вдруг застрял в районе "Красного Жириновского", забыл, для чего служит многозарядный шотган системы "Ремингтон", то давай, читай.

Собственно, начать я собираюсь с общих практических советов. Они пригодятся тебе практически во всех миссиях не такой уж и большой игрушки **Shadow Company**. Они довольно просты и с легкостью применимы на практике. В конце концов, они тебе, возможно, даже и пригодятся...



Первое: о группе. Никогда не бегай на разведку двумя и более людьми. Противник, особенно в последних миссиях, частенько обладает возможностью грохнуть целую группу наемников, причем абсолютно любым оружием — либо это будут гранаты (двух-трех штук хватит на всю твою банду), либо это будет взвод бандитов с шотганами, которые в два залпа организуют расширение к местным кладбищам.

Группа на то и существует, чтобы из одного наемника сделать приманку, а из остальных — "наш ответ Чемберлену". Итак, засланный казачок, не обремененный ничем, кроме дальнобойной винтовки или автомата, смело выдвигается в сторону вражеских бандформирований. Оставшиеся воины садятся по полукругу с выходом в сторону убежавшего разведчика. Им торжественно вручаются шотганы и отдается команда типа "охранять местность". Снова переключайся на разведчика. Аккуратно продолжай разведку, но как только увидишь первого бандита, присядь и снеси голову недотепе.

Теперь для тебя существует два варианта развития сюжета. Либо все спокойно в стане оппонента и "отряд не заметил потери бойца", либо наоборот: резко зазвучала сирена, послы-

шался лай собак, звук разогревающегося двигателя Т-34, короткие очереди в воздух — в общем, все то, что только и может напугать бывалого разведчика. В таком случае резко разворачивайся и дуй что есть силы в сторону своих.

В отдельных случаях враги настолько тупы, что посмеют двигать за тобой. Увы, дальше твоего форпоста они не пробегут. Идеально, если они не сориентировались на местности и их изрешетили раньше, чем они успели подумать: "Ну ничего ж себе ириски!"

Второе: об оружии и инвентори. Аксиомы о пушках в Shadow Company: 1. Оружия не бывает много; 2. Если ты убил кучу народу или нашел склад, где оружия много, у тебя не найдется под него слотов в инвентори; 3. Если и есть немного слотов, то ни снайперка, ни шотганы в них не влезут. Отсюда выводы: не давай каждому наемнику более одного вида оружия, лучше прикупи боеприпасов. Еще: не охоться за деньгами собиранием и последующей продажей оружия — только замучаешься таскать его. И еще: каждому бойцу — не больше четырех аптечек, иначе действительно в инвентори под пушки места не останется. Насчет того, что шотган с двух шагов головы сносит, а автомат со среднего расстояния убивает, если потерпеть полминуты, я распространяться не буду. Скажу проще: половина наемников должна иметь снайперку, другая половина просто обязана таскать шотганы. Боеприпасов побольше, это главное. Отдельным лицам разрешается носить при себе ножик — мало ли где можно будет сэкономить на патронах...

Третье: о средствах передвижения. Автобусы, танки, легковушки — все это хорошо выглядит на ночных улочках провинциального городишки (см. миссию в Чехии). Но немножко оно не катит в качестве прикрытия при въезде на вражескую базу. Во-первых, машины капризны, могут и застрять в воротах. Или настолько сильно врезаться в твердую поверхность, что взорвутся. С другой стороны, нет ничего лучше и полезнее для развивающегося организма, чем звук хлюпающего и разваливающегося (обычно пополам) трупа, возникшего на пути следования вследствие попадания отдельного головореза под колеса твоего транспортного средства. В общем, если разведка донесла, что народ тусуется на открытом поле, есть смысл поискать вокруг себя тачку, загнать туда одного наемника (не исключено, что это будет его последнее задание — машина, напомню, взорваться может) и пустить автомобиль, так сказать, под откос.

В принципе, можно использовать технику для прорыва через особо защищенную зону. Например, сажаешь всех в автобус и прорываешься через хорошо охраняемый мост. На той стороне уже можно вылезть и показать врагам с тыла, где же зимуют эти загадочные речные членистоногие — раки...



Об общей тактике, пожалуй, все. Осталось рассказать немного про отдельные миссии с их трудными и, возможно, не совсем проходимыми местами.

Миссии

Первая миссия проста, единственные затруднения могут возникнуть в конце уровня. Здесь надо ползти с юга на север к радарам, отстреливая одиночных часовых. Неплохо бы прихватить с собой оставшихся двух ребят, предварительно вооружив их шотганами. Когда ты будешь у подножия холма, заползай по западному краю наверх и посмотри внимательно: там будут двое часовых, смотрящих на север и восток. Снять их можно так: первый из твоих кидает гранату в одного, ты тут же переключаешься на второго и снимаешь другого из автомата (из шотгана нельзя, так как подобраться к часовым сложно).

Миссия с нефтяной вышкой может показаться сложной в области пролезания на базу. Тут просто: заходишь с востока в дверку, предварительно вынеся стоящего рядом часового, и начинаешь изнутри методично отстреливать всех, кто еще способен двигаться. Наверху возле радиомачты можно найти супер-



шотган, но с собой на базу лучше тащить автомат. В этой же миссии есть дикий глюк: когда тебе будет казаться, что ты вырезал всех, но красная точка на карте мигает аккурат в центре нефтяной платформы, значит, ты попал. На самом деле в центре под платформой стоит бандит, как он туда попал — только разработчикам известно. Глюкавого солдата снести невозможно (камеру нельзя под платформу запихнуть), так что придется проходить заново всю миссию.

Миссия в Чехии. Сначала нужно пересечь реку, зайти в город и зачистить виллу на восточной окраине. Можно заодно прихватить оттуда машину и на ней быстренько добраться до западного аэропорта, где придется еще разок зачистить местность. Теперь остается лишь пробраться на базу. Нужно зайти с западной стороны, перестрелять народ на вышках (помни про тактику засланца) и пробраться к танкам. Отсюда уже легче — расстреливаешь всех из крупного калибра, проходишь миссию.

Миссия с подводной лодкой "Красный Жириновский". Очень сложный уровень. Во-первых, нужно оббегать всю западную часть карты, перестрелять патруль. Во-вторых, нельзя приближаться к вышкам, пока не снимешь часового. А убивать его надо ножом, чтобы обладать некой уверенностью, что сейчас на тебя не выскочит группа охранников базы, а то они очень чутко на звук реагируют... Затем уже нужно снайпером забраться наверх и оттуда зачистить всю возможную местность. Потом следующая вышка, еще одна, третья... и так, пока до ворот не доберешься. Ну а дальше полегче будет.





Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Конечно, есть масса способов выиграть в "Цивилизации". Ниже мы приводим весьма простой и довольно эффективный способ. Можешь взять его за основу и переделать по своему вкусу. Дерзай!

CIVILIZATION: CALL TO POWER

The Ancient Age

Особенно не тяни с выбором места для первого города, так как потеря темпа сильно сказывается в самом начале игры. Потрать не более 2-3 ходов, чтобы выбрать подходящий участок: вблизи рек, бонусных клеток или на побережье. Первым делом построй фалангу (*Phalanx*), если она уже доступна, или простого воина (*Warrior*), чтобы предохраниться от внезапного вторжения варваров. Затем ставь в очередь на производство сеттлера, амбар (*Granary*) и еще несколько сеттлеров. Этот город будет ориентирован на штамповку сеттлеров; прерывай их производство только на построения усовершенствований, когда те будут становиться доступными.

Как только появится сеттлер, заложи неподалеку второй город (как можно ближе, лишь бы рабочие области городов не перекрывались). Этот город будет милитаристским — он в основном будет штамповать боевые юниты. Поставь на очередь три фаланги (*Phalanx*) и амбар. Примерно в это время тебе станут доступны научные исследования. Первым делом выбери технологию *Domestication*, дающую возможность строить конных лучников (*Mounted Archer*) — самых первых стрелков, доступных в игре. (Кроме того, *Domestication* дает и рынки — *Marketplace*.) Потом поставь в очередь на производство и конных лучников.

Как только будет готовы три фаланги и три конных лучника — самое время повеселиться, то есть показать соседям, кто здесь самый крутой. Объединяй вышеназванные юниты в одну армию и начинай по спирали обходить вокруг своих городов. Выноси все, что ни попадется на пути — ни один юнит не может противостоять комбинации из трех фаланг и трех лучников вплоть до следующего века (лучники постреливают из-за спин прикрывающей их фаланги). Смело атакуй вражеские города — мало кто сможет оказать достойное сопротивление. Новые города отстраивай по образцу: *Phalanx* (позднее *Mushketeer*) — *Granary* — *Settler* — *Marketplace* — *Temple*.

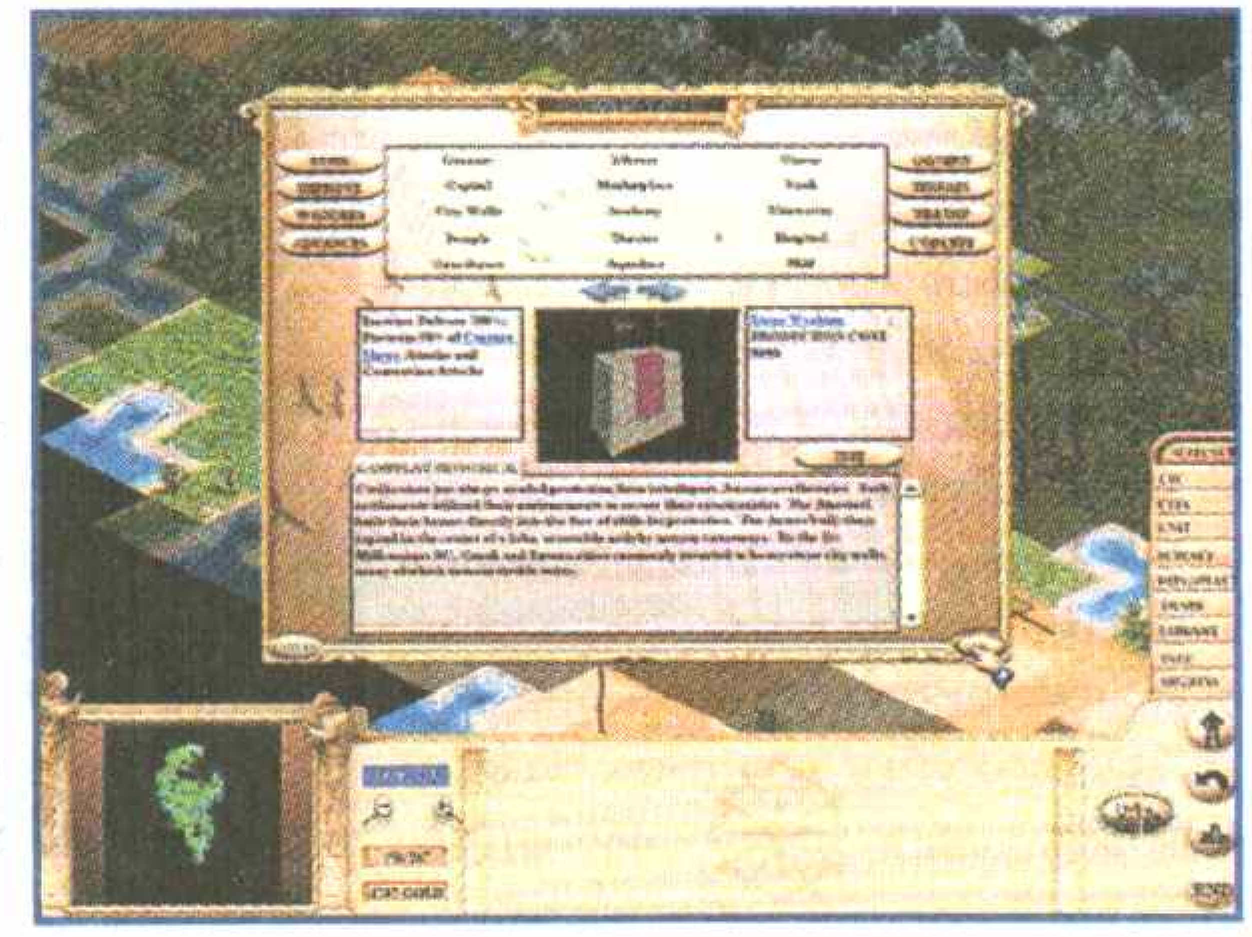
Наиболее ценным Чудом Древнего Мира является, пожалуй, *Confucius Academy*, поскольку устраняет недовольство, связанное с удаленностью от столицы (а в разрастающейся империи без дорог это становится существенным фактором). Как можно быстрее перейди от тирании к монархии или теократии. Если ты умудрился построить (или отвоевать) *Hagia Sophia*, то лучше перейти к теократии, понастроить клириков (*Cleric*) и с помощью них обращать вражьи города, выкачивая из них золото. Также весьма полезно Чудо Света под названием *Sphynx*, снижающее на 25% содержание армии.

The Renaissance Age

В это время уже можно заняться строительством на местности. Выдели на *public works* хотя бы 20 единиц *production*. Затем построй возле каждого города по 1-2 фермы, что должно заметно усилить их рост — это самое важное дело в первых двух веках. Также надо начать строить дороги, связывающие твои города. Это не только ускорит переброску юнитов, но и снизит показатели преступности и недовольства, связанные с удаленностью городов от столицы. Как можно быстрее постарайся изобрести *Gunpowder* и *Cannon Making*. Это позволит модернизировать твою армию путем замены фаланг на мушкетеров (*Mushketeer*), а лучников — на пушечки (*Cannon*).

Отныне твои боевые отряды будут состоять из трех мушкетеров и трех пушек. Пушки не просто сильнее лучников, а позволяют еще обстреливать врага с дальнего расстояния, не вступая в непосредственное сражение. Поэтому тактика боев должна быть такой. Подойди к противнику вплотную, но не "въезжай" в его клеточку, а используй команду *bombard*. При этом старайся занять клеточку с наибольшим защитным бонусом — на случай, если противник рискнет пойти в рукопашную.

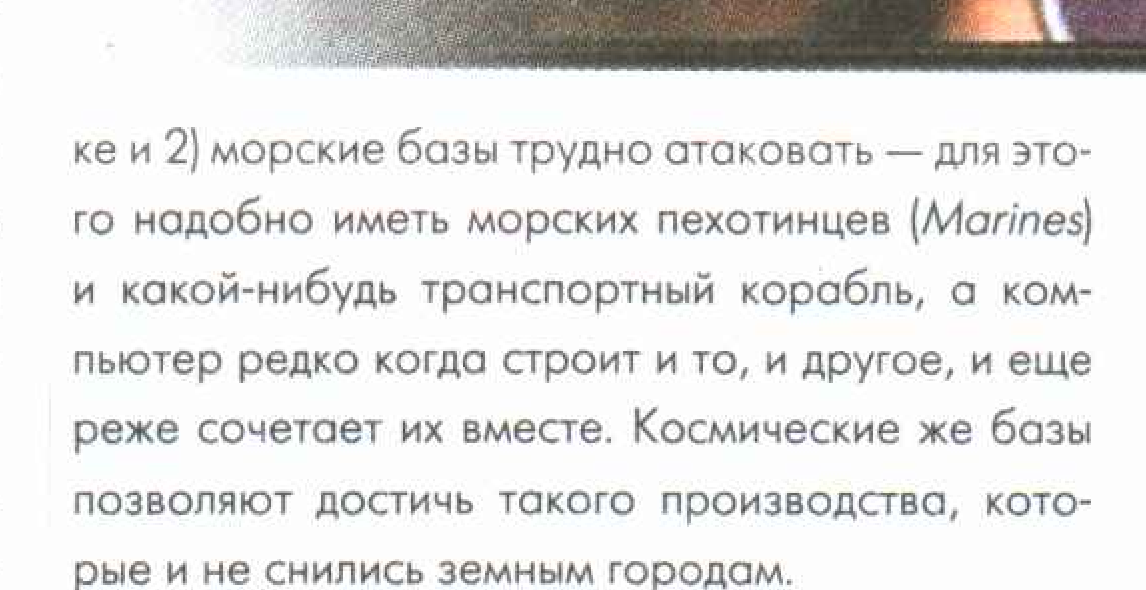
Следующая цель твоих исследований — *Agricultural Revolution*, что позволяет строить мельницы (*Mills*), дающие 50% бонус к производству. Построй мельницы в каждом городе, как только появится такая возможность. На этой стадии игры очень полезно Чудо *London Exchange*, позволяющее избавиться от стоимости содержания зданий. Рекомендуется также *Gutenberg Bible*, ускоряющая научные исследования. Полезно построить и *Emancipation Act*, чтобы подорвать цивилизации, ориентированные на рабовладение.



The Modern Age

В этом веке важно поскорее добраться до *Railroads*. Как только это сделано, увеличь отчисления на *public works* и строй железные дороги поверх существующих дорог (что ускорит их строительство), связывая города со столицей. Сеть железных дорог заметно понизит уровни преступности и недовольства, связанные с удаленностью от столицы, и ускорит движение юнитов. Затем стоит заняться массовым строительством улучшенных ферм (*Advanced Farms*): следующий век даст множество сооружений, которые буквально взвинчивают рост населения; кроме того, новые формы правления требуют больше еды для жителей, так что нужно заблаговременно подготовиться ко всему этому. Да и не грех получить лишние очки за численность населения.

Центральной технологией этого века является *Mass Production*. Сама по себе она не дает чего-то очень полезного (разве что ведет к *Robotics*), за-



то прекращает действие большинства Чудес Света ранних эпох — полезно, если эти Чудеса построил не ты сам. Кроме того, она "отправляет в отставку" мушкетеров, в связи с чем немного изменяется стиль игры. Дело в том, что следующий защитный юнит — пулеметчик (*Machine Gunner*) — слишком дорог, чтобы его быстро строили новые города. Поэтому рекомендуется загодя производить пулеметчика в старых городах, укреплять его на месте предполагаемого города, а затем подводить туда сеттлера и основывать поселение.

Самым ценным Чудом Света этого века является, пожалуй, *Edison's Lab*, позволяющее сделать рывок в науке. *Genome Project*, ускоряющий производство и повышающий здоровье юнитов, особенно ценен для агрессивных цивилизаций (а мы пошли как раз по такому пути). Эти два Чуда держатся очень долго и устаревают только с открытием *Alien Archeology*, находящейся в самом конце технологического дерева.

The Genetic Age

Здесь важно поскорее достичь технологии *Robotics*. Это позволит строить *War Walkers* — шагающих роботов а-ля BattleTech. Боевые роботы — самые крутые сухопутные юниты, превосходящие все прочие по всем параметрам: сильны, шустры (ходят на 5 клеточек) и обладают приличным радиусом обзора (3 клетки); плюс ко всему способны обстреливать с дальнего расстояния. Конечно, они обходятся весьма недешево, а потому сначала как следует усовершенствуй несколько городов и только затем займись в них массовой штамповкой роботов. Отряды по 8-9 таких ребят — это очень круто.

Постарайся побыстрее связать свои города сетью *maglevs*. Расформируй всех старых защитников (типа мушкетеров), дабы те не жрали понапрасну свое жалование, сформируй парочку отрядов боевых роботов и начинай методически выносить все на своем пути. Если же имеешь совсем рядом агрессивного соседа, построй парочку левиафанов (*Leviathans*) для защиты приграничных городов. Левиафаны — великолепные защитники, но слишком медленно движутся, чтобы из них можно было составлять ударные группы (всегда, даже по *maglevs*, они передвигаются с единичной скоростью).

В этом же веке ты получишь доступ к морским и космическим базам. Морские базы хороши по двум причинам: 1) производят много еды благодаря тому, что *Fisheries* (дающие больше еды, чем фермы) можно строить в любой морской клеточке и 2) морские базы трудно атаковать — для этого надобно иметь морских пехотинцев (*Marines*) и какой-нибудь транспортный корабль, а компьютер редко когда строит и то, и другое, и еще реже сочетает их вместе. Космические же базы позволяют достичь такого производства, которые и не снились земным городам.

Идеал общественного устройства на этой стадии игры — *Corporate Republic*.

Самые ценные Чудеса: *Sensorium* и *Star Ladder*. Строительство первого Чуда резко снижает социальную напряженность в твоем государстве, поскольку полностью устраняет недовольство, связанное с перенаселенностью и загрязнением окружающей среды. Второе Чудо позволяет запускать ракеты без загрязнения окружающей среды и дает "на халяву" космическую базу.

The Diamond Age



Это последний век, в котором ты выходишь на "финишную прямую". Если ты достаточно силен, то можешь попытаться "дожать" противников; если нет, то лучше попробовать выиграть мирным путем.

Военный путь. Здесь тебе в помощники придут космические бомбардировщики (*Space Bombers*). Они могут бомбардировать Землю из космоса, нанося удары страшной силы (*range strength*=50); кроме того, они очень мобильны, так как космические клетки приравниваются к клеткам с *maglevs* (в смысле скорости передвижения). Достаточно иметь отряд из 3-4 бомбардировщиков, чтобы вынести любой юнит. Только следует позаботиться о защите самих бомбардировщиков от других космических юнитов, так что придай отряду бомбардировщиков парочку звездных крейсеров (*Star Cruisers*) — такой космический флот будет практически непобедим.

Есть и другой способ "позабавиться": сделать ставку на эко-рейнджеров (*Eco-Ranger*). (Для этого надо перейти к экотопии и осуществить *The Eden Project*.) Эко-рейнджер относится к классу террористов, а потому остается невидимым для обычных юнитов. Кроме того, обладает приличной скоростью, а значит, может быстренько и незаметно подобраться к вражескому городу. Оружие эко-рейнджера — "разбивка парка", кроме шуток. Но, "разбивая парк", эко-рейнджер разрушает все "плоды цивилизации" как в своей клеточке, так и во всех соседних. Сказанное означает, что будут уничтожены все города, шахты, фермы и прочие постройки, а также юниты, оказавшиеся в сфере его воздействия (включая его самого, увы). Это будет поопаснее пресловутого нюка, да и дешевле, и "без лишнего шума и пыли" (без загрязнения).

Мирный путь. На этом пути надо осуществить *Alien Life Project*, то есть вырастить эмбрион внеземной жизни. Прежде всего скопи 55 000 золота и создай хотя бы одну космическую базу. Затем исследуй *Wormholes*, что даст возможность построить Чудо под названием *Wormhole Sensor*. После этого все цивилизации получают возможность строить *Wormhole Probe*. Но ты можешь опередить их в этом, попросту купив *Probe*: на это и уйдут те 55 000. Далее останется запустить *Probe* в *Wormhole* и извлечь оттуда необходимый генетический материал, что делается за пару ходов.

Теперь надо построить *X-Lab* — сделай это в наиболее защищенном городе (если лаборатория будет захвачена или уничтожена, то автоматически прервется и весь проект); пусть остальные города помогают ему в строительстве караванами. Затем, также в темпе, строится единственный *Embryo Tank*. Теперь следует выбрать три города — пусть два из них строят *ECD*, а третий — *Containment Field*. Развитие эмбриона происходит в 3 стадии, на каждой из которых требуется 2 *ECD* и 1 *CF*. Как только все эти "игрушки" будут готовы, переориентируй эти города на производства трех *Gene Splicer*, которые ускорят развитие эмбриона и сведут на нет вероятность его гибели (а пока что сохраняйся почаще!). Теперь тебя сможет остановить только другая цивилизация, если умудрится разрушить твою *X-Lab*.

Чудеса Света. Здесь много заманчивых проектов, поскольку большинство из них влияют на всю цивилизацию в целом. В первую очередь обрати внимание на *Gaia Controller*, который полностью уберет загрязнение с твоей территории и на 25% увеличит производство пищи. Очень кстати будет и *Nanite Defuser*, уничтожающий все ядерные заряды, — особенно если ты решил выиграть мирным путем. А если твои противники все еще сильны, то обязательно построй *ESP Center* и *Immunity Chip* для лучшей защиты.

Dungeon Keeper 2

Nomad
nomad@gamestone.ru



Здравствуй, дружище!
Ну что, под каким соусом тебя будем жарить?..

1. **Поиск секретных дверей.** Секретная дверь становится видимой, если враг засек момент ее открытия. Поэтому перед открытием такой двери во вражеское подземелье следует внимательно все осмотреть соответствующим заклинанием. Поиск таких дверей желательно организовать следующим образом: создать армию импов, чтобы они от нечего делать постоянно бегали по твоему подземелью в поисках вражеских дверей.

2. **Превосходство имени Импа.** У импов, как и у всех остальных существ, есть уровень опыта. Не надо ваять сразу стадо импов — лучше дождаться, когда в библиотеке разработают продвинутую версию заклинания "Создать Импа", потому как после этого ты сможешь призывать импов не первого уровня, а сразу четвертого.

3. **В нужное время, в нужном месте.** Если хочешь, чтобы имп выполнил поставленную задачу в рекордно короткие сроки, просто кинь его на ту клеточку, где надо выполнить работу. Такой метод предпочтительнее, когда нужно срочно что-то предпринять, а импы неторопливо занимаются хозяйственной деятельностью на другом конце подземелья.

4. **Разведка и лечение.** Импы — отличные разведчики, с их помощью можно так же обнаруживать ловушки, просто вселившись в импа и шныряя по вражеским территориям в их (ловушек) поисках. Ежели имп ранен, то он вылечится, если встанет на клетку того подземелья, к которому он "прикреплен". Так, имп принадлежащий синему игроку, лечится на синей плите — лечение существа происходит исключительно на родной территории. Отсюда следствие: в родном подземелье импов можно шлепать безнаказанно, без риска летального исхода.

5. **Строительство.** Строй все помещения как минимум 3х3, только тогда они будут функционировать надлежащим образом. Но: казино в порядке исключения должно иметь размер 4х4. Некоторые помещения прекрасно работают, даже занимая одну клетку — к примеру, логово, сокровищница и мост.

6. **Десант.** В отличие от первой части игры, нельзя перебросить несколько существ в самую пучину сечи, так как десантировавшийся с твоей руки монстр будет несколько секунд приходить в себя. Поэтому, если хочешь высадить десант успешно, точку прибытия выбирай как минимум за три клетки от очага конфликта. Не забывай о стратегическом построении: на передний фланг ставь таких существ как Bile Demon, Goblin, Skeleton и т.д., а на задний, в качестве файербольно-стрелковой поддержки, соответственно, Warlock'ов, Elf 'ов и иных мастеров дистанционного боя.

7. **Мосты.** На некоторых уровнях необходимо построить деревянный мост через лаву, а каменного моста у тебя нет или не хватает денег на его постройку. Для того чтобы достичь поставленной цели, берешь импа в руку, строишь мост и кидаешь импа в самый конец моста (который ближе к цели), пусть имп вскопает хотя бы одну клетку и обязательно пометит ее. Когда клетка принадлежит тебе, продаешь мост, а на помеченную клетку отправляешь импов, пусть работают. Когда все золото добыто, собираешь его рукой и тащишь в сокровищницу. И импов заодно, чтоб бесхозными не оставлять.

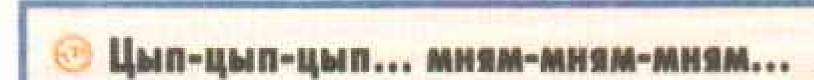


Девочка тренируется в убийстве.
Картина, радующая глаз и ублажающая душу!

8. Территориальное доминирование. Кто контролирует территорию — тот выигрывает. Смело вскапываешь все доступное пространство, помечаешь его, и приток маны сразу возрастет. А мана — питье войны.

9. Использование порталов. Через каждый портал в твое подземелье может войти только 15 существ, поэтому слабых и убогих просто выбрасывай за врата, приноси в жертву или делай из них скелетов. К примеру, у тебя есть две бесхозные мухи, а разведывать больше нечего, — просто выбрасываешь их в портал, и к тебе придет кто-то иной, может даже и Темный Ангел.

10. Переброска раненых. Во время атак на воде строй мост 3х3, чтобы павших в бою существ импы могли доставить в логово, тюрьму или на кладбище.


Цып-цып-цып... мням-мням-мням...



11. Быстрый переход. Чтобы быстро перейти к какому-либо существу, щелкни правой кнопкой на его иконке на панели — ты перенесешься к нему. Точно так же можно быстро инспектировать строения и ловушки.

12. Тренировка армии без арены. Если у тебя нет арены, выкопай комнату 3х3 (желательно поближе к логову), кинь туда своих существ, которых следует обучить, и как только они поднимутся на ноги — подсели к ним одного из заключенных, желательно здорового. Таким образом, с помощью рыцаря первого уровня можно натренировать всю свою армию даже до 10 уровня за бесплатно. Но помни: во время драки с твоими существами подопытный недруг тоже будет набираться опыта, так что выбирай мишень по силам.

13. Комбинации ловушек. Строй ловушки парами, например, валун и заморозку следует ставить рядом, сначала сработает заморозка, а камень могильной плитой разобьет врага на кусочки. Ставь ловушку молнии рядом с водой.

14. Правильная организация труда. Все существа, работающие в мастерской, необыкновенно ленивы (за исключением тролля), поэтому запирай мастерскую дверьми и кидай туда "работяг". Хотят они того или нет, но работать придется.


Грандиозная битва глазами Рыцаря Смерти.

15. Внезапный удар. С помощью секретной двери можно проникать во вражеское подземелье. Просто ставишь эту дверь где-нибудь в стене врага, и он далеко не сразу сообразит, откуда его атакуют. Идеальная тактика для партизанской войны.

16. Скелеты как источник маны. Не игнорируй скелетов, они очень полезные существа. Они не нуждаются ни в логове, ни в зарплате, ни в еде. Более того, с их помощью можно делать 3000 и более маны в секунду. Возводишь храм, ограждаешь его дверьми, запираешь их и кидаешь молиться в храм как можно больше скелетов. Заставь дурака богу молится — он тебе ману принесет. Такая служба в храме будет длится вечно — пока не отменишь.

Алан Берновский
alan@online.ru

Drakan
Путями геноцида

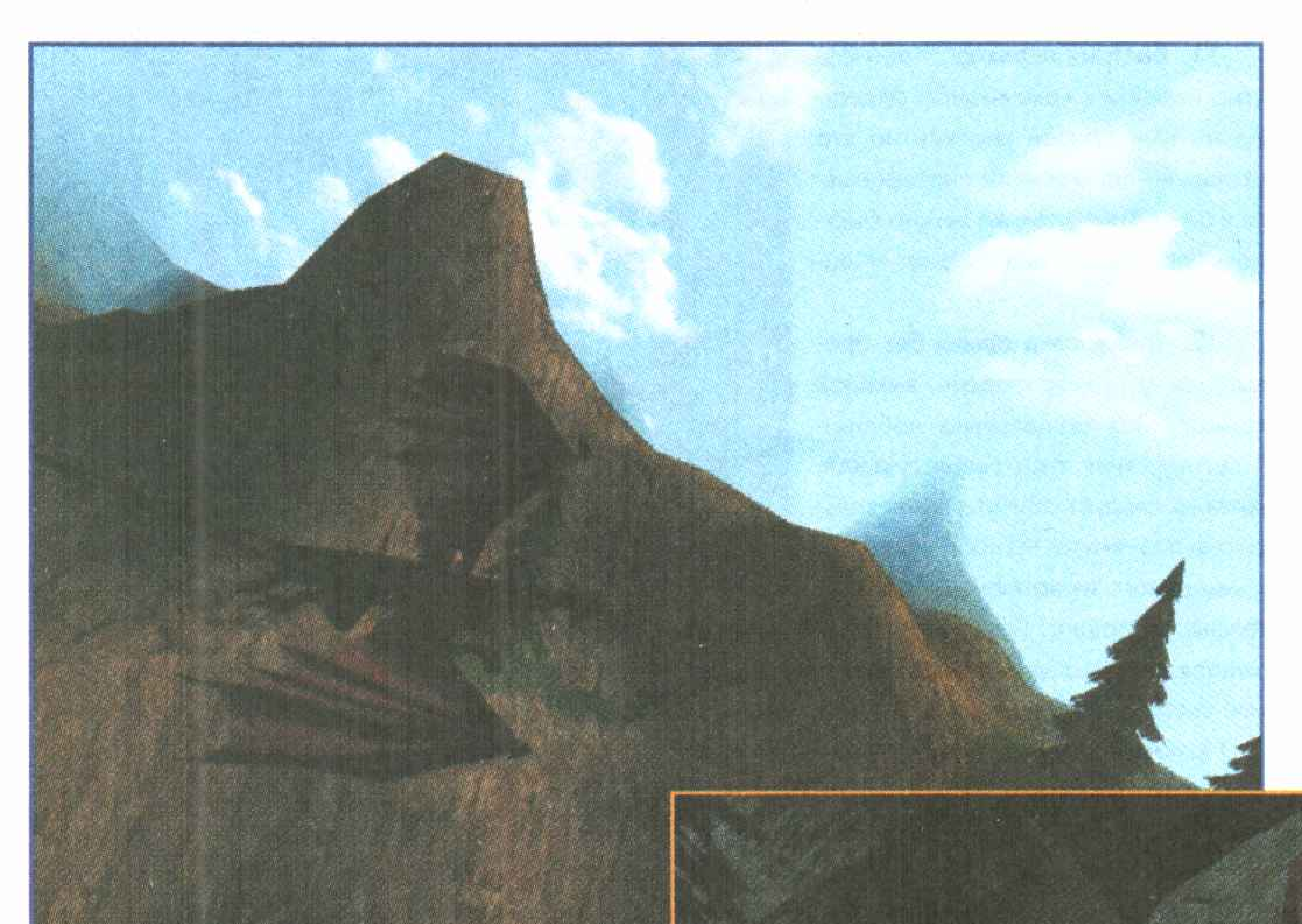
Путь к победе Drakan – научиться уничтожать местных обитателей, негативно настроенных к твоей персоне, точнее говоря – к девушке-героине, за которую тебе приходится играть. Ниже приводится несколько самых общих советов.

Ruined village

Первый твой противник — орки. Эти бестии вооружены сучковатыми дубинами и, по счастью, довольно-таки медлительны. Это упрощает дело. Действовать надо так: подбежал, вдарил мечом, затем пригнулся и из приседа еще раз полоснул по башке удачно пригнувшегося орка. А он пригнется. Обязательно пригнется — потому что психология у этих тварей такая, каждый раз пригибаться, когда по морде получают. Как по заказу — выноси готовенького. Впрочем, если орк успевает позвать на помощь своих друганов, то угроза быть унесенным уже висит над тобой. Группа орков нападает скопом и мочит что есть дури в дубинах. Отмахаться бывает непросто — лучше смотаться, а там уж по обстановке. Настоящие герои только так и действуют.

Следующее блюдо в нашем нехитром меню — паучки. Милые твари. Живут в подвале гостиницы. У них черный окрас, как следствие — они рационально предпочитают маскироваться во тьме потолочных перекрытий и шныряться по углам. Но горящие красные глаза выдают их тщетные попытки спрятаться от твоей карающей женской длани. Войдя в узкий проход, первым делом огляднсь: как, красных фонариков нигде не светится?.. А уничтожать их надо по-народному: танцуя вприсядку. Сам понимаешь: с паучками воевать — на карачках драться, иначе они тебя, а не ты их. Еще не помешает кататься из стороны в сторону и вообще имитировать юлу, укушенную в хвостовое оперение. Паучку одного удара хватает, ты его тюк, он лапки кверху и засыпает вечным храпом.

Теперь поговорим о розовых "ленивцах". Но не введет тебя моя характеристика в позу обмана: эти зверюги лишь внешне смахивают на означенных



представителей земной фауны, в действительности же отличаются высокой скоростью передвижения и неприятными кусательно-ударятельными способностями — за раз сносится полжизни. Неприятно. Опять же — они двигаются на полусогнутых, так что и ты уподобься им, и тогда процент попаданий резко увеличится. И еще. Нанеся удар, не сиди аки сидячий столб, иначе схлопочешь ответного гостинца. Оптимально — перепрыгнуть симпатичному уродцу за спину и садануть его со всей любви к искусству. Желательно — чем-нибудь широколезвенным. "Ленивцы" терпеть ненавидят широколезвенное оружие. Проверено опытным путем.

Wartok Canyons

В каньоне тебя встретят более серьезные противники — тролли. Они там подрабатывают, понимаешь ли. Вооружены вполне недурственно, а главное — используют щит, которым, увы, умеют пользоваться. Подваливать к ним с фронта практически бесполезно. Рекомендуется подпрыгнуть зайцу подобно и шарахнуть сверху по голове, затем резко уйти в сторону и активно атаковать спину тролля. Или ноги, что вполне эффективно, но более рискованно, так как можно оказаться наказанным дубиной по черепно-мозговой области. И ни в коем случае не стоит нападать на отряд троллей. Разве что с Драконом. Тогда можно. Тогда многое можно.

Теперь о воздушных битвах, которые со второго уровня также входят в обиход. Драконы. Знатные зверюги. Но что радостно — здесь отлично сработает отработанная тобою в Кваке и прочих ему подобных играх тактика. Бесконечный стрейф и выстрелы из тяжелой артиллерии на опережение. Самое сложное — уметь просчитать траекторию передвижения противника. Драконы не желают двигаться ровно, они с завидным постоянством меняют направление полета, умудряясь при этом вполне сносно постреливать. Если ты раньше играл в Red Baron, то особых проблем рептилии тебе не доставят, постарайся не прижиматься близко к земле, чтобы оставить место для маневров, и не поднимайся очень высоко, а то тебя заметят, и к месту битвы слетятся сразу три-четыре нежданных гостя.

Охранник с двумя мечами. Что о нем можно сказать? Совсем немного: вооружен двумя горящими мечами, "скорострелен", практически неубиваем. Прямо-таки душка. Против такого трудно найти постоянную тактику, потому что сложность боя зависит от помещения, его размеров и прочих факторов. Маленький совет: не скупись ставить блок, пусть бой будет длиннее и сложнее. И экономь здоровье.

Grotto

Папа всех троллей — встречается однажды, за что создателям большое спасибо. Поистине громадные размеры этого могучего создания лишают смысла любые варианты ближнего боя. Этому красавчику ничего не стоит сбить тебя с ног и растоптать в считанные секунды, или пнуть так, что влетишь головой в купол неба. Делаем так: для начала запасись стрелами, чем больше, тем лучше, после этого выманивай зверя из логова точными выстрелами. Стоит ему подойти поближе к складу небольших бочек, сразу делай финальный выстрел, присев на корточки в пороховую "ловушку". Или, если стрел достаточно много, попробуй завалить гориллу без помощи огня.

Succubus Lair

Девушки летающие, в меру красивые, в меру опасные и немного подгнившие. Предпочитают нападать сверху, стремительно и, по возможности, сзади. Правильная тактика — мое им одобрение. Использовать меч против них практически невозможно, тут сразу переключайся на лук со стрелами и... никогда на уток охотиться не приходилось? Ну, сейчас научишься. Но научишься не сразу. Только после длительных тренировок у тебя получится изготовлять уже не летающих ежиков за секунду, а до этого не забывай передвигаться во время стрельбы, чтобы не убили огненным шариком раньше. Это же правило относится и к Белой Мадам, содержательнице летающего притона. Следить придется за тем, чтобы не навернуться с моста, а стрелы использовать со взрывчаткой, как у Рэмбо. Четыре хороших попадания лишат мир еще одной большой твари.

Наконец и как обычно, босс. С ним история совсем короткая, потому что убить Главаря можно только одним способом. Разумеется, извращенным. Это разработчиками всегда так делается — для придания особого драматизма в схватке с бессмертным злом. В нашем случае способ убить неубиваемое таков: стоит Негодяю открыть пасть, чтобы изжарить нарушителей, запусти прямо туда самый крутой снаряд. Процедуру следует повторять не единожды до полного излечения. Результат должен оправдать все ожидания, а я на этом закругляюсь, ибо надавал советов выше крыши, облегчил всячески Путь, в общем, Drakan с тобой!

Wheel of Time

Алан Берновский
alan@online.ru

Прежде чем начать путешествие, стоит внимательно изучить весь боевой арсенал, доступный Айз-седай, потому что знание свойств артефактов поможет раскусить большую часть загадок без обращения к мозгам и хинтам. Создатели постарались на славу, так что готовься к длинному списку.

Заклинания атаки

Air Pulse — энергетическое оружие, доступное с самого начала. Недостатки его выплывают моментально: радиус поражения и дальность выстрела настолько малы, что пульсером только от блох отбиваться. После прохождения второго уровня становится практически бесполезным. Зато энергия для зарядов черпается прямо из воздуха; как следствие, они бесконечны. Я использовал заряд для вскрытия различных бочек, ящиков и прочих сундуков.

Dart — если предыдущее заклинание можно сравнить с квейковским пистолетом, то дарт претендует на сравнение с винтовкой. В течение чуть ли не половины игры служит основным прибором для зачистки помещений и открытых пространств. Радует скорострельность и большое количество боеприпасов. Слабость заряда компенсируется точностью попадания.

Earth Tremor — Установка "град" отдыхает с ее широким радиусом действия и высокой убойной силой. Заполучив в свои крепкие женские руки этот артефакт (а попадается он крайне редко, да и не всегда на виду лежит), применяй его в небольших помещениях, до краев набитых монстрами. Впрочем, существует одно "но", и оно очень большое: способность вызывать подземные силы дана тебе с учетом, что ты не будешь иметь полного контроля над ними и, как следствие, существует возможность попасть на свое же "минное поле". Однако необязательно кастовать тремор именно на земле — для этого подходят стены, потолки и прочие детали архитектуры.

Fire Ball — основное средство для борьбы с врагом, применяется повсеместно, соединяя в себе лучшие качества напалма и бомбы большой мощности. Из руки заклинателя материализуется шар полыхающей лавы и настигает свою цель. Скорость полета оставляет желать лучшего, но не у каждого монстра хватит ума отойти в сторону, уклонившись от метеорита, да и особой огнеупорностью враг не отличается. В общем, пользуйся наздоровье, только помни, что под водой огненные штучки не пройдут, зря заряд только потратишь.

Balefire — эта штука пришла из будущего (или прошлого, никто точно не знает). Энергетический луч высокого напряжения поражает цель, проникая через стены, мебель и прочие препятствия. Принцип действия загадочен: стоит объекту попасть в зону облучения, как он тут же исчезает, перемещаясь во времени. Куда точно испаряется враг, науке не известно. Самое суровое оружие. Встречается всего пару-тройку раз за игру.

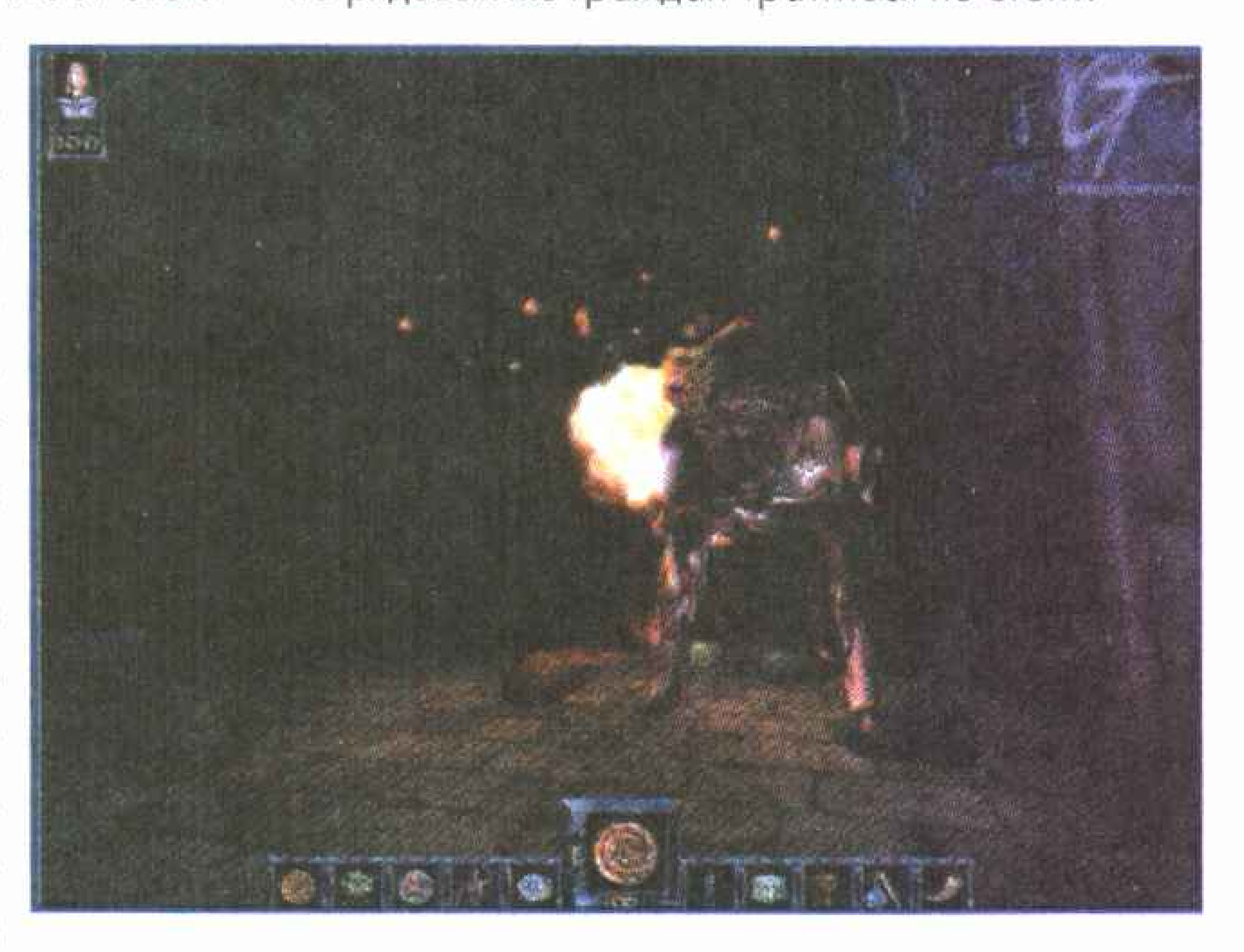
Дополнительное вооружение

Seeker — газовое облако небольших размеров. Само находит себе жертву, окутывает ее на несколько минут, после чего взрывается и окончательно лишает врага жизни. Использовать предпочтительно в темных помещениях против быстро передвигающегося противника.

Chain Lightning — вокруг заклинателя появляется электрическое поле высокого напряжения. Если какой-нибудь неосторожный монстр прикоснется к твоему телу, то молния захватит его и будет удерживать, отнимая ровно столько силы, сколько потребуется (или пока батарейки не сядут). Помни, что все нижеперечисленные заклинания рано или поздно будет использовать против тебя любой мало-мальски уважающий себя маг, поэтому будь готов к ответным ударам.

Soul Barb — не совсем полезное заклинание, используется редко; сила воздействия смехотворна. Эффект дает следующий: при попадании во врага его магическая сила слегка инвертирует, и любая выпущенная по тебе гадость полетит обратно на скастовавшего ее мага.

Decay — зараженный этим заклятьем монстр медленно лишается всех своих сил и артефактов. Полезно использовать артефакт в битвах с сильными магами-полубоссами или их хозяевами, на рядовых же граждан тратиться не стоит.



Taint — лучшее заклинание "высасывающего" действия. Поражает все артефакты противника, аки Чума :), и они теряют способность работать на длительный период времени. Это даст тебе шанс выжить в сложной ситуации; к тому же заклинание активно отнимает жизнь у реципиента, что совсем не маловажно.

Защита

Действие всех щитов схоже, за исключением водного, который можно использовать в качестве водолазного костюма. Все защитные свойства соответствуют названию артефакта: огненный щит защищает от огня, personal — спасает от ударов, тычков и порезов.

Дополнительная защита

В этом блоке предоставлены защитные средства более высокого уровня, которые встречаются реже обычных, зато полностью оправдывают усилия по их отысканию. А без некоторых из них игру и вовсе не пройти.

Absorb — поглощает все выпущенные по тебе магические снаряды, действует недолго, но всегда поможет выстоять против очередного гиганта с мощным арсеналом. Щит хорошо впитывает заклинания, но иногда получается, что он



Расписаться не желаете?

Израильская компания WonderNet представила инновационную методику распознавания росписей — PenFlow. Бросив взгляд на "завитушки" человека при контрольном росчерке электронного пера, система не растеряется даже в самой пикантной ситуации.

Занося в базу данных информацию о двух десятках различных факторов — от давления на перо до последовательности начертаний и положения точки над "i", PenFlow составляет точную и уникальную характеристику росписи. В зашифрованном виде она хранится на компьютерном сервере, доступная для получения по запросам из любой точки Земли. Фактически, программа анализирует три контрольных росписи, сделанные через небольшие промежутки времени. Оценивая характер их изменения, PenFlow позволяет в будущем с определенной точностью оценить аутентичность "завитушек" даже тогда, когда они сотворены в состоянии депрессии или переизбытка эмоций, на неровной поверхности Марса или сидя на корточках у весеннего ручья.

Зубы на компутер — стоматологу легче

В недалеком будущем в интерьер каждого стоматологического кабинета впишется новое устройство для диагностики зубных болезней. Технологии цифровой радиографии призваны заменить устаревшие рентгеновские аппараты. Применяющие ее врачи получат более точную картину проблем в ротовой полости пациента. Страдания самого больного уменьшатся на порядок благодаря вшестеро меньшей дозе радиации, производимой уже устаревшим оборудованием. Комплект оборудования компании Schick включает в себя персональный компьютер, специальное программное обеспечение, набор сенсоров и стойку с педалью для выполнения съемки в момент, когда обе руки стоматолога находятся во рту пациента. Произведя несложные манипуляции электронной камерой толщиной около пяти миллиметров, врач будет иметь в своем распоряжении цветное цифровое представление зуба. Выведенное на монитор компьютера, оно может быть увеличено и повернуто под необходимым углом. В следующий раз раньше, чем эту систему поставят в кабинеты родной 10-й поликлиники, я к стоматологу — ни ногой!

не замечает некоторых особо подлых ударов со спины и пропускает пару метеоритов из десяти.

Reflect — чудо магов Айз-седай, используемое, так сказать, в поучающих целях. Это магическое поле позволяет атакующим тебя ощутить эффект их магии на их же собственной шкуре. Учить лучше боссов, а то их наглость порой не знает границ — крошат народ как хотят...

Swap places — для наглядности описания приведу пример: стоишь ты на башне, откуда нет выхода, а с противоположной стены замка довольный твоей беззащитностью лучник посылает одну стрелу за другой. Ты стремительно активируешь swap place и через секунду меняешься местами с противником, главное в момент активации — держать его в поле зрения.

Shift — по сути дела, заменяет код noclip или его аналоги. Позволяет не обращать особого внимания на стены и их аналоги.

Fork — напоминает магию **seeker**, но причиняет одинаковый ущерб и врагу, и заклинателю. Поэтому даже не пробуй применять его, если здоровье оставляет желать лучшего.

Просто хорошие вещи

Aura of Unraveling — мина-ловушка. Ставь, прячься и начинай мерзко хихикать в ожидании жертвы, которая не преминет наступить на маленький ящичек.

Unravel — уничтожитель ловушек. Совершенно необходим в Замке, где всяких тайников на квадратный сантиметр больше, чем во всей оставшейся части игры. После применения Unravel ловушка обозначается кубиком и начинает слабо светиться, после чего самоликвидируется.

Sever — магический защитный барьер. Хорош даже без крылышек, потому что выдерживает попадание как стрелы, так и любой силы метеорита.

Магия не для новичков

Freeze — буквально морозильник "Стирол"! В противника попадает кусок льда и мгновенно замораживает его, предоставляя достаточно времени на разделку.

Explosive Ward — мина. Просто мина.

Find Target — своего рода радар. Отдельно от **swap places** практически никогда не применяется. Может засечь цель на приличном расстоянии и направить к ней всю мощь твоего оружия.

Whirlwind — смерч, способный закрутить противника любой весовой категории и дать ему пару секунд поболтаться в воздухе.

Вызывалки

Часто бывает ситуации, в которых не обойтись без посторонней помощи, вот и придумали мгновенный вызов подручных. Стоит применить артефакт, как на подмогу приползут воины разных каст, каждый из которых побивает врага своим фирменным методом.

Вспомогательные

Levitate — главное отличительное свойство местной левитации: не подразумевается длительный полет с заправкой в Лиссабоне, доступно всего лишь недолгое парение над землей. Поэтому, перед тем как взлететь, надо высоко подпрыгнуть. Левитировать придется, не отпуская кнопку "выстрела", что создает некоторые неудобства.

Disguise — смена пола, шкуры и т. п. Позволяет стремительно пробежать через стан врага незамеченным, ибо все посторонние увидят только личину того несчастного, с которого ты "снял" образ для маскировки. Обычно это кто-нибудь из рядомстоящих товарищей.

Heal — аптечка в виде кубка.

Средства обнаружения

Tracer — артефакт, помогающий обнаружить и заполучить Печать (Seal), суть главный артефакт в мире Колеса. Применяется в замороченных лабиринтах и больших городах.

Trap Detector — это заклинание не сможет уничтожить ловушку, но отметит ее аккуратным белым флажком.



Distant Eye — небольшая камера наблюдения, оснащена орудием, изрыгающим дарты. Используется так: ты подвешиваешь механизм в воздухе, а потом стремительно убегаешь. Через несколько минут опять переключаешься на камеру и разглядываешь только что покинутую местность, заодно удобряя ее дротиками. Минотавра не свалить, но парочку-другую мерзких рогоносцев — запросто.

Квестовые артефакты

Использовать их можно однажды. Только в предназначенном для этого месте. Никак не раньше. Впрочем, подобных артефактов не так уж много, поэтому тебе не придется часто бороться с желанием преждевременно их применить.

Descent FreeSpace 2

Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru

Противоракетные маневры

Хотя в одиночной игре запаса контрмер обычно хватает на любую миссию, в сетевой они истощаются в первые же несколько минут. Существует два проверенных способа ухода от ракеты: во-первых, если она заходит на тебя спереди, то, когда она подберется достаточно близко, можно резко нырнуть вниз или уйти вверх. Данный трюк работает и для истребителей, и для бомбардировщиков. Во-вторых, летя на истребителе, можно просто дождаться, пока она не подберется достаточно близко (определять по звуку системы предупреждения) и на форсаже уйти вверх или вниз.

Сражение

Всегда старайся сесть врагу на хвост. Можно также пытаться бить его в бок, но при этом обычно половина зарядов тратиться впустую. Не береги ракеты: обычно их запас можно пополнить, кроме того, экономия часто приводит к тому, что пилот возвращается обратно, нагруженный почти также, как при вылете — спрашивается, зачем он их тогда тащил и почему не использовал, осложнив тем самым себе жизнь?

Когда-нибудь ты обязательно попадешь в ситуацию, когда враг, истребитель которого превосходит твой по скорости, держится впереди, чуть ли не на границе дальности действия твоих пушек, иногда подпуская чуть поближе и позволяя немного помять себе щиты, а в это



время толпа его приспешников, висящая на хвосте уже у тебя, стремится переработать твою машину в космический мусор. В этом случае лучше по-быстрому сменить цель. Если не успел и ее уничтожить и вновь попал в аналогичную ситуацию — повтори все еще раз. Опыт показывает, что догнать врага в такой ситуации очень сложно — убить его можно лишь если он и так почти труп, а у тебя корабль готов к долгому полету на форсаже.

Орудия

Каждое орудие описывается прежде всего двумя характеристиками, указанными через слеш: силой удара по корпусу и по щитам противника (к примеру, оружие 5/4 бьет по корпусу с силой 5 и по щитам с силой 4). Далее в строчке указана дальность его действия и дополнительная информация.

GTW-19 Circe: 0/6; дальность 1350 м; малая скорострельность.

GTW-5 Prometheus (S) Cannon: 5/4; 1500 м; малая скорострельность, большое энергопотребление.

GTW-5a Prometheus (R) Cannon: 4/1; 900 м; малая скорострельность.

GTW-66 Maxim Cannon: 8/1; 3600 м; высокая скорострельность; большая отдача.

GTW-83 Lampey: 0/3; 850 м; высокое энергопотребление.

GTW Akheton SDG: нет; 750 м; уничтожает подсистемы; малая скорострельность.



GTW Mekhu HL-7: 3/3; 950 м; высокая скорострельность.

GTW ML-70 Morning Star: 2000 м; кинетическое оружие.

GTW Subach HL-7: 3/2; 900 м; высокая скорострельность.

GTW UW-8 Kayser: 6/5; 900 м; высокое энергопотребление.

Ракеты

Во многих миссиях именно правильный выбор ракет по большей части определяет, насколько просто или сложно тебе будет ее пройти.

GTI Tag-A: специальная ракета; 2000 м; наводит на цель орудия союзного корабля (дальность поражения до 3000 м); не самонаводящаяся.

GTI Tab-B: специальная ракета; 1500 м; наводит на цель орудия союзного корабля (дальность поражения до 3000 м)

GTM-10 Piranha: 350 м; сильная взрывная волна; используется для борьбы с вражескими истребителями.

GTM-11 Inferno: 800 м; тоже, что GTM-10.

GTM-12 Cyclops: 2000 м; мощная боеголовка, малая скорость движения; очень медленная перезарядка (20 с).

GTM-13 Helios: 1950 м; очень мощная боеголовка, очень малая скорость движения; крайне медленная перезарядка (30 с).

GTM-14 Emp Adv: 1350 м; выводит из строя электронику противника.

GTM-19 Harpoon: 1200 м; быстро хватает цель; слабая боеголовка.

GTM-4 Hornet Swarm: 1300 м; с разделяющейся боеголовкой.

GTM-4a Tornado: 1600 м; тоже, что и GTM-4, но больше аккуратность.

GTM-4a Stiletto II: 5500 м; уничтожает подсистемы.

GTM-55 Trebuchet: 4000 м; мощная боеголовка, 5 секунд на перезарядку.

GTM MX-6 Tempest: 600 м; не самонаводящаяся, слабая боеголовка.

GTM MX-64 Rockeye: 1900 м; активное самонаведение.

В заключение

В сетевых баталиях наиболее зарекомендовал себя GTF Erinyes, вооруженный GTW Subach HL-7 и GTW UW-8 Kayser (орудия) и GTM-19 Harpoon (ракеты в обоих пусковых установках).

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Worms Armageddon

Вступление, или "вам посылка для вашего мальчика..."

Проснувшись от постороннего шума, я долго смотрел на солнечные блики на потолке своей комнаты. Хорошо-то как, подумалось мне, наивному!

А тем временем шум нарастал, и очнувшийся от снизошедшей утренней нирваны мозг легко смог его дифференцировать — это был стук в дверь.



Стучал фельдкурьер, принесший депешу откуда-то сверху (что было понятно по увесистому комку сургуча с эмблемой, изображавшему печать). Неровный подчерк на конверте откровенно намекал, что это — письмо из редакции (возможно, от Самого; сердце запрыгало), и рука, уже готовая было извлечь письмо, застыла в недоумении. Утро было испорчено вдребезги.

Все оказалось даже хуже, чем я предполагал: редактор раздела в теплой компании читателей решил провести очередную "стремительную и победоносную" кампанию по уничтожению вражеских червей на полях Worms Armageddon и... разумеется, очень быстро застрял по самую кокарду (вместе с читателями, что в будущем ему может стоить звездочек на погонах, если их количество покажется начальству чрезмерным). Сидючи в котле (то есть окруженный вместе с отрядом "опекой" вражеских бойцов), редактор побыстрому накатал персональный приказ о немедленном подключении всего моего боевого опыта к кардинальному улучшению ситуации. Опыт к ситуации хотел подрубить, значит. Этот приказ я и нашел в пакете.

Не скрою, что первой моей мыслью было ответить предельно грубо: "уважаемый редактор, вы бы лучше про реактор, про любимый лунный трактор..." (далее по тексту Владимира Семеновича), но подлые пальцы, встав по стойке "смирно", уже выбивали знакомые им с детства слова: "Так точно, товарищ трактор! То есть, редактор. Разрешите выполнять?"

- I -

Первым пунктом в приложении к приказу (приложением была небольшая, всего в 800 слов, телеграмма с перечнем проблем, возникших по ходу кампании) значилось: "У нас мало оружия. Что делать?!" Что, что. Конечно, копать.

Итак,

Глава первая

Называется "Скрипки нет — возьмите бубен"

В этой главе мы поговорим о нетрадиционном использовании оружия.

Начнем с того, что многими видами вооружения можно копать, что нередко предпочтительнее, нежели использовать классический способ, так как в этом случае мы можем разрушать ландшафт дистанционно.

Во-вторых, не менее важным фактором является ударная волна, которая распространяется во время взрыва. Нередко ведь бывают такие случаи, что необходимо задать телу вражеского червя некое направление полета (чаще всего — в водоем) или перебросить мину с пользой для себя и вредом для не себя. Тут нам и может пригодиться взрывная волна.

Однако перейдем к конкретике. Вот немного хинтов по некоторым видам оружия:

Hand grenade

Может быть осторожно положена на поверхность и использована как мина (благо она программируется на время детонации).

Cluster bomb

Секретные функции таковы: 1. Подкидывается с расчетом расщепления в воздухе (желательно повыше), после чего смертоносный дождь осколков вполне заменяет дефицитный Airstrike; 2. Подкладывается в ямку с сидящим соперником, отчего все кластеры взрываются практически в одной точке и разносят вражину на кровавые ленточки.

Patriot bomb

Имеет смысл кидать ее в колодцы с сидящим на дне врагом для кремирования оного.

Shot gun, Uzi, Minigun, Handgun

Копать. Отсюда и до обеда.

Blow torch, PneumoDrill

Если огнестрельным оружием можно копать, то, следуя логике, орудиями труда можно убивать — если направить струю огня на вражеского бойца, то он побежит от нее, постепенно истлевая. Кстати, лучом горелки можно управлять и во время движения.

Ninja rope

С помощью этой штуки можно ОЧЕНЬ быстро передвигаться: сверху вниз, по горизонтали и даже по минам, детонируя их без вреда для здоровья.

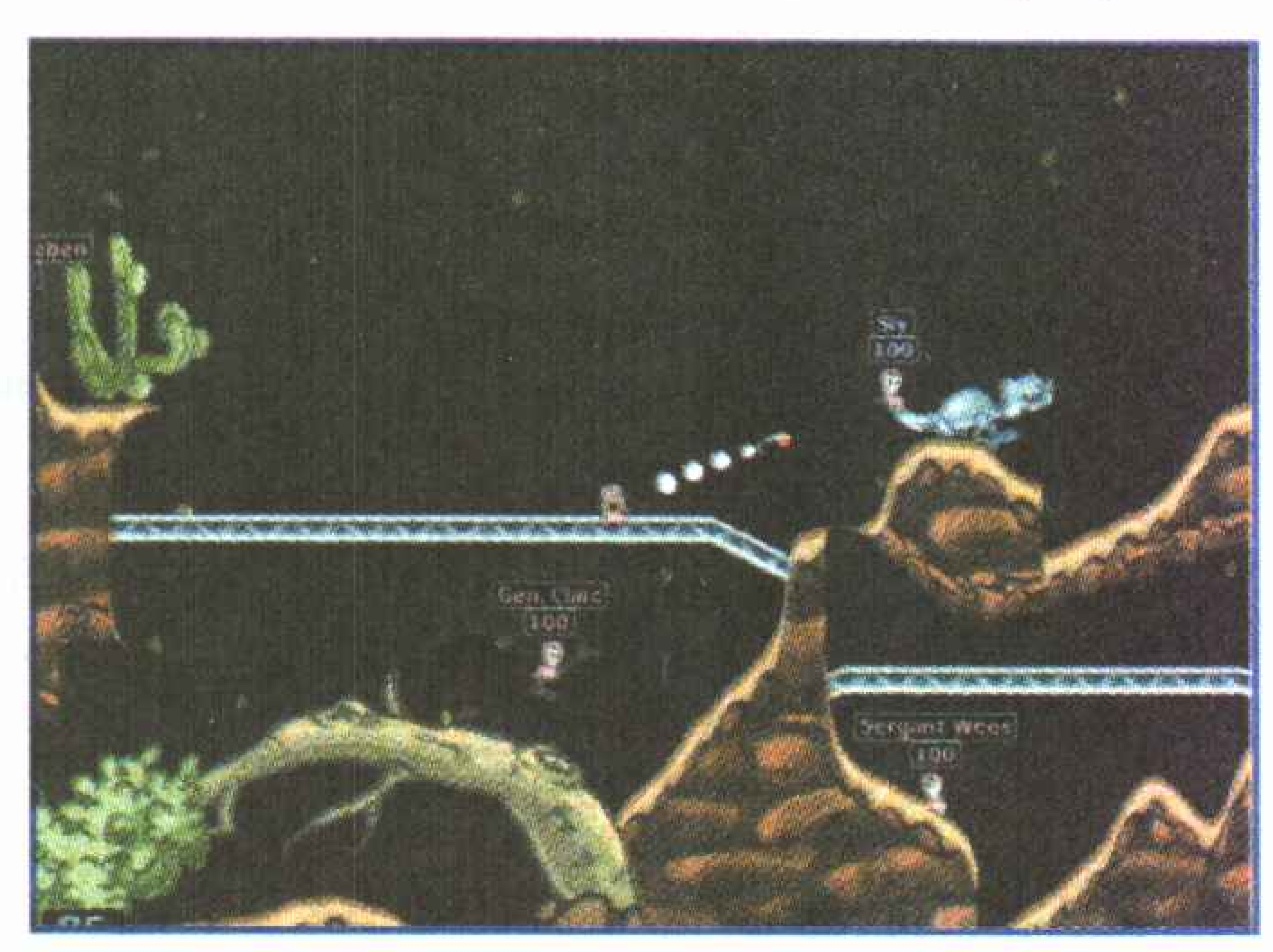
Dynamite

Главное преимущество динамита перед миной не столько в его силе, сколько в том, что динамит можно метать (хотя и недалеко), что открывает широкие тактические просторы для сидящих на стратегических высотах бойцов.

Suicide

Когда червяк отходит в мир иной (за исключением утопления), он, будучи существом пакостным и злобным, достает ящик с динамитной шашкой и взрывает себя. Оказавшиеся рядом утирают кровь с лиц, не сразу осознавая, что это — их кровь.

Вывод: если ты уж собрался умирать, то сделай это в окружении врагов (от которых, кстати, может начаться цепная реакция смертей).



В качестве последнего хинта этой главы хочу дать цифры максимального "дамага" для большинства видов оружия; это знание многих из вас убережет от необдуманных афер с чересчур поспешным десантированием в стан врага:

Bazooka — 50
Homing missile — 40
Mortar -> 100 (при попадании всех осколков заряда в одну точку)
Hand grenade — 45
Cluster bomb — 100 (при попадании всех осколков в одну точку)
Skunk bomb — 1 каждые 5 секунд
Patriot bomb — ~70
Banana bomb — ~200 (при попадании всех осколков в одну точку)
Handgun — 30
Shotgun — 25 (каждая дробинка)
Uzi — 50
Minigun — 65
Longbow — 15 (каждая стрела)
Land mine — 50
Fire punch — 30
Dragon ball — 30
Axe — половина жизни соперника
Blow torch — 45
Pneumo drill — 40
Dynamite — 70
Ship — 70
Baseball bat — 30
Flame thrower — 65
Suicide — 20

Ну и самый последний хинт (из разряда "не забудьте выключить телевизор"): перед выстрелом ВСЕГДА проверяй правильность выбора оружия — мной было проиграно немало игр по той лишь причине, что я нажимал пробел ДО ТОГО, как осознавал, что случайно выбрал "Базуку" вместо "Узи".

- II -

Вторым и главным пунктом секретной телеграммы была надпись 72-м кеглем, гласившая: "Срочно напряги извилины и телеграфируй надежные способы уничтожения врага!".

Что ж, служу отечеству.

Глава вторая

Называется "Нормальные герои всегда идут в обход"

До конца данной главы я должен сделать из тебя, дорогой читатель, человека, которого будут ненавидеть друзья, коллеги по работе, одноклассники и сокурсники — и все потому, что вскоре ты сможешь играть не просто лучше них, а несоизмеримо лучше.

Для начала, однако, проведем курс учебной терапии. Она содержит всего лишь три правила, которые можно считать хинтами, ввиду того что мало кто ими пользуется. Итак:

1. Запомни, что нам важна победа, а не участие — пусть методы, которым я тебя обучу, уродливы и аморальны, но действенны и очень практичны.

2. Worms Armageddon — это классический симулятор войны, поэтому любые сопли по поводу гуманизма, присущего аркадам, придется пресекать с особой жестокостью.

3. Использование нижеперечисленных приемов не избавит тебя от главного — необходимости ловко обращаться с клавиатурой и использовать собственные мозги.

Поехали.

Для осуществления нижеперечисленных хинтов тебе понадобятся, во-первых, память (которая внутри черепа) и неторопливость. Память необходима для запоминания последовательности, в которой ходят черви противника; а неторопливость (точнее, выдержка) тебе нужна для очень осмотрительного и взвешенного использования наших главных козырей — веревки и телепортеров, ибо именно они позволяют, быстро изменив диспозицию, в корне поменять ситуацию на поле.

Итак, совет первый: всегда закапывай в тоннель наиболее удачно высаженных бойцов — пусть они подпольно ведут свою невидимую войну на благо Родины. Даже просиживая без дела штаны в тылу, они являются тем фундаментом, на котором мы построим победное окончание партии. Почему? А дело в том, что когда наши основные бойцы как следуют потреплют вражеские ряды, мы можем провести красивейший прием, который называется...

..."Розыгрыш численного преимущества".

Делается это так: увидев, что червей противника стало меньше, чем наших, мы можем смело телепортировать к самым слабым из них наших "тыловых" друзей, которые, будучи гораздо здоровее потрепанных в боях противников, всегда выйдут победителями из встреч тет-а-тет, элементарно задавив их массой. Тут важно помнить только две вещи: последовательность передачи хода в командах и размеры+характер арсенала, оставшегося у противника.



Плейбой из Уолтона купил Кино.ком

Помнишь, в прошлом номере я писал про продажу Cinema.com, мол, дешево его продают? Из-за ошибки верстальщиков ты мог прочитать об этом не менее двух раз ;) Так или иначе, а **www.cinema.com** куплен. Причем не какой-нибудь Sony или 21 Century Fox, а простой американский парень, обладающий (точнее, обладавший) семью сотнями зеленых бумажек номинальной стоимостью в $ тысяча каждая. Как утверждает сам герой дня, он всего лишь 36-летний холостой плейбой, мечтающий сделать из Cinema.com глобальный портал в мир кино и видеофильмов. Парень, правда, не сказал, что он председатель совета директоров компании Easysoft...

Закрытие рынков в Москве

Ну вот мы и дожили. Господа пиратоборцы из родного УБЭПа решили все-таки прикрыть **"Горбушку"** с **"Митинкой"**, а стало быть — лишить продавцов нелегального софта куска хлеба, ну и заодно заставить неверных почитателей закона поменьше тратиться на пиратскую продукцию. Круто. Закрытие торжественно состоится где-то в марте. Потрясающе. Они не в состоянии бороться с пиратством иначе, кроме как закрывая рынки, на которых вообще-то не одни пираты торгуют. Хорошо, допустим, по-другому у них не получается, и это — единственно верный путь... Но! Во-первых, остается такая полезная вещь, как Царицынский рынок плюс несколько десятков точек в центре Москвы (например, знаменитый ларек на "Кузнецком мосту" или у метро "Арбатская"). В связи с закрытием столь нехилых розничных торговых точек, стоимость компактов наверняка возрастет на червонец-другой. Так что в будущем, похоже, одним стольником не обойтись... Или, может, они все радиорынки по Москве закроют?..............

Так, постепенно освобождая врага от лишних бойцов, мы подойдем к схеме "все против одного", которую тоже надо уметь грамотно разыграть.

Главное в этой ситуации — это не дать врагу перехватить инициативу, что чаще всего происходит от желания поскорее добиться успеха. Бей себя по рукам, хлещи по щекам — главное,



не давай мозгу затуманиться ложной эйфорией: ме-е-е-едленно телепортируй своих бойцов так, чтобы последний солдат противника находился как бы в центре. Ме-е-е-едленно стягивай кольцо, находясь на стратегически важных вершинах — это даст тебе возможность практически одновременно выйти на такие рубежи, где сразу несколько бойцов смогут попасть по последнему червю врага. Лишь четкое и слаженное руководство всей армией даст требуемый результат.

Впрочем, оказавшись на месте твоего противника, я бы не очень-то и расстраивался: да, нас мало (один), но этот факт дает колоссальное, неоценимое преимущество — в то время, когда солдаты противника вынуждены ходить в строго определенной последовательности, мы получаем право на действие каждый ход! Теперь мы можем действовать по следующей схеме: как только сходит очередной солдат противника (удачно расположенный, разумеется), мы немедленно телепортируемся-перебираемся к нему. Ходит следующий солдат. После его хода мы можем брать нашу жертву "голыми руками". Finite la comedia.

Примерно этим же способом можно осуществлять прием так называемого "качественного размена" — он заключается в обмене нашего дохлого солдата на их жирного. Прием сложный, буду показывать на пальцах.

Итак, мы имеем двух червей: 85HP и 17HP, что в сумме равно 112HP. Они имеют двух червей: 85HP и 97HP, что, соответственно 182HP.

Шаг номер один: переносим 17HP к папе с 97HP.

Шаг номер два: "Папа" злится и убивает 17HP.

Шаг номер три: Наш 85 HP мститель едет к папе на разборки.

Шаг номер четыре: Помощник "папы" начинает нервно дергаться, и не дай ему бог приехать к нам — разборка превратится в "чисто пацанский базар" (объясняю: если он, негодяй, все-таки не дотумкает сидеть тихо, то следующим шагом мы рубим их обоих).

Шаг номер пять: Наш храбрый Теркин ставит под нос "папе" динамит, стреляет из дробовика, кладет рядом кластерную бомбу или элементарно дает "папе" по башке. "Папа" с криком растворяется в небытии.

Вывод: было 112:182, стало 85:85. Есть смысл жить дальше, пользуясь уже собственными идеями.

Итак, вывод: надо выходить из ситуации 2 на 2 с помощью устранения своего более слабого червя. Даже способом его самоубийства, так как ситуация 2 к 1 чаще всего является более предпочтительной все из-за той же системы передачи хода в команде.

Закончить эту главу я хочу рассмотрением самой насущной из проблем — противостояния один на один (не локальной дуэли, а когда остается по последнему червю в каждой команде).

Врать не буду, выигрышных стратегий на этот случай нет. Есть только самые общие указания:

1. Сразу дистанцироваться от врага — пусть он, тратя ходы, гоняется за тобой, а не ты за ним.

2. Укрепиться в укромном месте и ждать, ждать, ждать лишь одного — ошибки врага, что подразумевает под собой занятие им легкодоступной для нас точки с последующим применением оружия за один ход.

Причем было бы неплохо, чтобы ты выполнял эти два совета в один прием, то есть, оказавшись один на один с противником, телепортироваться (1) в какой-либо заброшенный тоннель или под навес (2). Там потихоньку, выдерживая театральные паузы, приблизиться к врагу и ловить его на промахах.

Многие называют эту тактику "пассивной" (намекая на одно нетрадиционное сексуальное течение) или попросту трусливой.

Что ж, трусы всегда умели восхищаться безумству и отваге павших врагов, сидя в кругу детей, внуков и правнуков, собравшихся для празднования очередного Дня Победы.

Заключение

Называется "О бедном гусаре замолвите слово"

Заболтавшись о насущных проблемах победы над человеческой особью, мы как-то забыли о нашем кремниевом друге, всегда готовым идти в бой и получать от нас очередную порцию отборных тумаков.

Итак, признаемся, наш кибернетический приятель — примитив, каких свет не видывал. Для победы над ним с лихвой хватит всех перечисленных способов, особенно с учетом того, что ему они неизвестны. Впрочем, существуют и сугубо "компьютероборческие" феньки.

Первая из них основана на том, что возлюбленный наш агрегат нацелен на убийство. Строго и безапелляционно. Так что если встать ровно под ним (под землей), то он, пытаясь уничтожить и раздавить эту органическую гадину — нас — с чувством огромного удовлетворения будет подкидывать гранаты строго вертикально... и ловить их своею буйной и тупой головушкой.

Хитрость вторая также основывается на горячности компьютерных болванов: так, если между тобой и стреляющим червем компьютера стоит его собрат по команде, то он смело долбит по нему, невзирая на регалии. Вообще, учитывая популярность среди AI таких видов оружия, как гранаты, базука и шотган, можно легко уничтожать противника его же руками — достаточно того, чтобы на траектории выстрелов стоял еще один "их" боец.

Наконец, грандиознейший прием по одурачиванию AI связан с его неумением грамотно пользоваться телепортерами: если твои солдаты окопаются глубоко под землей и выжить их оттуда не представляется никакой возможности, что делает этот стратегический гений? Правильно! Занимает господствующую высоту и начинает гранатами прорубать себе путь к нашему сердцу. В этот самый момент его и настигает карающая рука нашей недремлющей авиации — Эйрстрайком ему по голове. Милое дело.

Остальная куча провокаций, связанная все с той же страстью машины убивать, основана на



занятии таких позиций, когда твой червь стоит достаточно недалеко от врага, но их разделяет преграда — ты не представляешь, с какой радостью AI кидает гранаты себе под ноги и улетает от взрывной волны неудачного выстрела из базуки...

Вообще, интерес игры с компьютером состоит в поиске все новых и новых проколов в его безупречном алгоритме спортивного каннибализма. Удачного тебе поиска. И не обижай уж его чересчур изощренно.

Jagged Alliance 2

Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru

Немного добротных хинтов к JA2 никогда не помешают, неправда ли? Правда. Читай наздоровье.

Вероятность попадания

Во-первых, сообщение "Out of range" означает, что вероятность попадания уменьшается в два раза. Если цель находится в пределах досягаемости, то больше шансов поразить ее у того оружия, у которого больше максимальная дальность.

Кроме того, при определении вероятности поразить цель учитывается состояние оружия, освещенность, положение стрелка и цели и многое другое.

Sniper Scope уменьшает минусы за плохую видимость цели (на 20%).

Laser Sight просто увеличивает вероятность попадания +20%.

Bipods увеличивает вероятность попадания +10%, при стрельбе лежа.

Gun Barrel Extender увеличивает предельное расстояние стрельбы на 10 квадратов, быстро перестает работать.

Изготовление предметов

X-Ray Tube + Chewing Gum + Fumblepack = X-Ray Unit

Copper Wire + Lameboy = LCD Display

LCD Display + X-Ray Unit = X-Ray Detector (миниатюрный радар)

Spring+Aluminium Rod=AP Enhancer (увеличивает скорость стрельбы)

Steel Tape+Glue+Tape=Barrel Extender (см. выше)

String+Soda Can = Alarm (сигнализация на дверь)

Улучшение характеристик

Улучшение происходит за счет:

Leadership — тренировки милиции.

Strength — избивания людей и предметов (силу можно круто прокачать, непрерывно избивая коров, ворон и машины).

Dexterity — избивания (см. выше), метания ножей и починки предметов.

Health — долгих путешествий в сильно нагруженном состоянии.

Agility — тайного перемещения перед противником.

Wisdom — работы доктором, разминирования взрывчатки (поставь TNT, разминируйте, повтори нужное число раз).

Marksmanship — стрельбы и метания ножей. Для поднятия этой характеристики можно в середине игры расстреливать все ненужные патроны. Кроме того, весьма эффективно метать ножи в ворон.

Mechanic — ремонта и создания предметов, взлома замков.

Medical — оказания первой помощи и работы доктором.

Explosives — установки и разминирования взрывчатки.

Level — увеличения прочих характеристик и уничтожения врагов.

Создание персонажа

При ответе на вопросы можно легко получить следующие результаты:

Stealthy/Night Ops: 6434-1331-2343-3441, 6234-1333-2343-3441

Stealthy/Expert: 6232-1332-2243-3441

Night Ops (expert): 2234-1333-2333-3441

Начало игры

Во-первых, лучше играть в режиме "Дополнительное оружие" (Tons of Gun). В итоге, враги будут лучше вооружены, а следовательно, тебе будет доставаться больше оружия и патронов.

В начале одного из нанятых солдат отправь к руднику в Сан Моне. Если он наткнется на отряды врагов, пусть отходит и идет другим путем. В рудник нужно зайти и, обследовав его до конца, ты найдешь комнату с сундуками. В них можно раздобыть в общей сложности порядка 30000$ (переведи их на свой счет, подняв их мышкой и щелкнув на кнопке с изображение доллара).

Другие в этот момент должны штурмовать Драссен (не забудь прихватить лекаря, любой врач в бою на вес золота). На деньги найми одного-двух хороших наемников и отправь их с группой поддержки на Северо-Запад Альмы (Alma). Там ты сможешь разжиться большим количеством хорошего оружия (вдобавок, разговаривая с сержантом, попробуй ему поугрожать).

Забрав оружие и патроны, сматывайся оттуда. Возьми Дмитрия на базе повстанцев и начинай "освобождение" рудников.

Прочее

Как выяснилось, многие игравшие в JA2 не знали о том, что оружие можно разряжать. Так вот, можно. Для этого нужно кликнуть на строчке, показывающей число патронов в нем (например, 2/6).

При выбивании (или открывании фомкой) двери или ящика воин с третьей или четвертой неудачной попытки может сказать "Я не могу это сделать". Этого можно избежать, если сочетать разные способы (3-4 удара ногой, 3-4 отпирания ломом). Практически любую дверь при этом можно открыть, хотя иногда для этого требуется 60-70 попыток.

Сражаться лучше ночью персонажем со способностью "Night Ops". Избегай освещенных мест, увидев врага, стреляй, немного отходи, затем на следующий ход возвращайся и добивай его.

В занятой врагами территории всегда передвигайся в режиме "crouch" (присев). Двигайся от укрытия к укрытию и стремись, чтобы воины прикрывали друг друга. Если есть возможность залечь, когда начнется пальба, сделай это.

Заметив беззаботного и ничего не подозревающего врага, не атакуй его сразу! Сначала подведи всех своих, расположи их за укрытиями, приготовься к тому, что на звуки выстрелов быстро сбежится толпа его товарищей.

В секторе F10 можно найти дом, житель которого предложит любой девушке-наемнице выйти за него замуж. Ответь "да" и получишь много полезных вещей.

В секторе A2 можно встретить двух американских туристов. Отведи их в аэропорт и получишь $2000. Вдобавок, они будут поставлять тебе хорошее оружие.

Если атакуют участок твоего города, не охраняемые наемниками (а только милицией), сражение лучше проводить в автоматическом режиме. Если же там есть твои люди, бери управление на себя.

Если один из наемников заметит, что привезенный в аэропорт в Драссене груз не полон, "хорошо" поговори с Пабло.

* * *

На этом все. Если по ходу прохождения ты столкнешься с непреодолимыми препятствиями, пиши мне на e-mail. Я с удовольствием отвечу.



PSX-2 нелегально

Японское правительство честно заявило на весь мир: если хоть одна приставка Sony PlayStation 2 будет вывезена из страны — виновные понесут самое что ни на есть строгое наказание. Учитывая, что приставка будет продаваться только в Японии, а Европе и Америке придется страдать до осени, то для пиратов и нелегалов следующие полгода должны стать возможностью хорошо подзаработать. И дело тут не в том, что Sony очень просит ребят из Японского Департамента Торговли и Коммерции пресечь это дело. "Виновата" сама фирма — PSX-2 является продуктом технологии шифровки высокого уровня, а посему, чтобы вывезти приставку, необходимо получить разрешение от Департамента. Ну а дадут они или нет — это уже не тебе решать. Кстати, на сайте PlayStation висит предупреждение об этой лазейке, так что прежде, чем вывезти PSX-2 из Страны Восходящего Солнца, придется серьезно потрудиться...

Святослав Торик
torick@zmail.ru

Подготовлено на основе новостей сайта TechNews (www.technews.ru).

DEATH MATCH

Новости из мира мод(ов)

Plague J. Pestilence
plaguespot@igromania.ru

Привет тебе, квакер. Прошел месяц жесточайшей борьбы с главвредом — вновь отгрызено место под твой любимый раздел. Более того — речь теперь идет почти исключительно о модах и мутаторах. Разведданные другого рода переместились в соответствующий раздел. Читай, переписывай (или скачивай) — уж ближайший месяц тебе скучать точно не придется.

Возмездие Direct3D

Самоотверженные бойцы из Epic неустанно ведут борьбу за наше с тобой счастливое существование в гостеприимных стенах Unreal/UT. Не так давно их благородный взор пал на судьбу тех несчастных, кто гоняет UT на D3D-карточках. Ценой немыслимых жертв, бессонных ночей и множественных увольнений сотрудников эти добрейшие люди представили вниманию общественности скромный по размерам, но могущественный по возможностям файл под названием d3ddrv.dll.

Обнаружив этот файл у себя уже установленным, и причем довольно давно, не паникуй и не кричи, что тебе пытаются подсунуть старье. Обновленная версия этого файла призвана улучшить производительность вышеозначенных игрух в режиме рендеринга под D3D, как нетрудно догадаться. Очевидцы, утирая пот платочком и заикаясь от волнения, подтверждают, что в некоторых случаях им удалось заметить улучшение производительности на несколько драгоценных fps. Проверь лишь наличие свежайшего драйвера от производителя твоей видеокарточки.

Новость эта действительно ошеломляет. Остается только добавить, что если ты связал себя преступными узами с богомерзкой магией вуду, то есть являешься одним из счастливых обладателей видюх на чипсете Voodoo любого поколения, то эта ошеломляющая новость тебя ошеломлять никак не должна. Ведь ты не настолько... э-э-э... недальновиден, чтобы не пользоваться возможностями Glide-рендерера вместо D3D, правда?

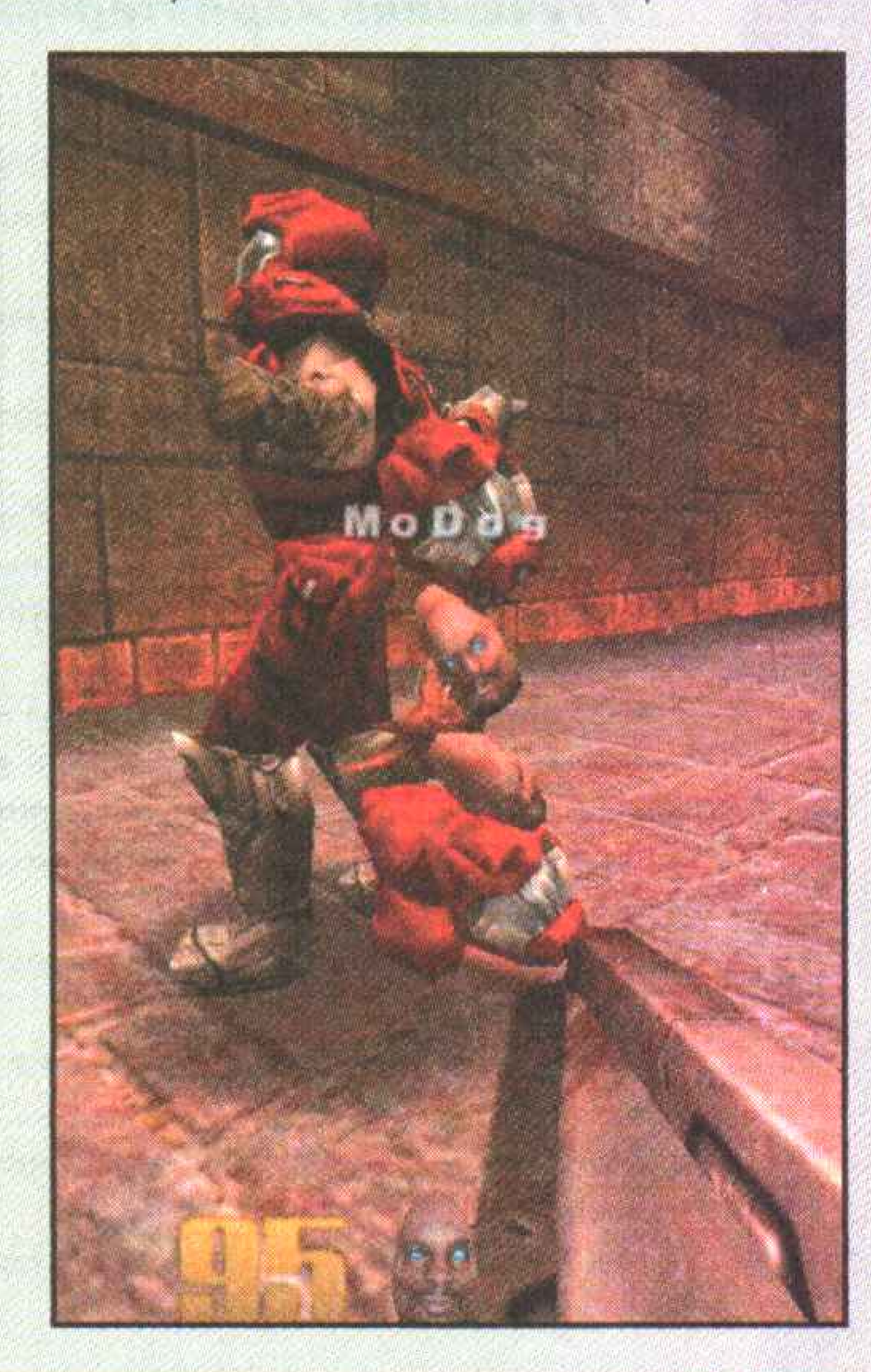
http://unreal.epicgames.com/files/d3ddrv.dll

Нашествие головорезов

Для чего бойцу голова? Чтобы думать. А врагу голова зачем? Врагу голова нужна для того, чтобы боец ее у врага оторвал, отнес на алтарь и получил фраги. Эти две простые истины легко усваиваются за полчаса лютого дефматча в HeadHunters.

Квакеры-ветераны с кровавой ностальгией в глазах вздохнут по славным денькам HH для Q и Q2. Один из самых зверских модов в истории шутеров обосновал свой филиал и в Q3, на радость людям и нелюдям. Идея мода проста и близка сердцу цивилизованного человека. Охотничьи инстинкты плюс доля здорового сатанизма — беспроигрышная комбинация.

Завалив лучшего друга в братоубийственном дефматче, недостаточно лишь погрозить небесам кулаком и прорычать "так будет со всеми!". Тело жертвы надо





обязательно разджибзовать, аккуратно подобрать голову и отнести ее к алтарю. Там, принеся жертву богам посредством насаждения свежедобытой башки на алтарный колышек, боец получает свои заслуженные фраги. Сразу видно, что отцы из **Tarot Development Team** имеют правильные религиозные понятия — мой им братский привет.

Казалось бы — дело простое? Не тут-то было. Дабы поощрить в людях самые лучшие их качества — кровожадность и алчность, система начисления фрагов была хитрым образом извращена. Принеся на алтарь одну голову, охотник получает один фраг. Принеся сразу две — получает 3, то бишь 1+2. Принеся 3 — уже 6 (1+2+3), 4 — 10 (1+2+3+4), и так далее. Набирая большое количество голов (связкой болтающихся сзади на поясе), охотник разрывается между желанием уже поскорей их сдать в божприемпункт и желанием увеличить размер потенциальной награды, прихватив еще одну головенку, — ведь размер этот увеличивается все быстрее и значительнее с каждой последующей башкой.

Не раз и не два подтверждалась старинная тенденция погубления фраеров жадностью — метким снарядом грохнув неутомимого добытчика, более удачливый охотник имеет полное право собрать чужой бошечный урожай, присовокупив к нему голову прежнего владельца. Порой добыче долго не удается добраться до алтаря — она переходит из рук в руки в свирепой бойне, увеличивая свою стоимость при каждом переходе. Аналогично "переходящему рюкзачку ордена Знамени" — бережливо накопленному боеприпасу, который достается победителю локальной схватки в дуэли.

Смекнув, что богобоязненных охотников лучше всего валить непосредственно на подходе к алтарю, когда они, изможденные жестокой битвой, несут на себе ценный груз и мало здоровья, проницательный кемпер засядет у алтаря, мерзко хихикая и держа оружие наготове... Но будет немало удивлен, когда боги после небольшого предупреждения начнут отнимать все его смертоносные игрушки, оставив его под конец лишь с неснимаемой боевой варежкой. Подходов к алтарю всегда больше чем один, и контролировать его совсем непросто. Воля богов ясна и недвусмысленна — "Даешь кровавую баню! Кемперство — маздай!".

Чудесный мод заточен, понятное дело, под мясо (один из немногих случаев, когда оно действительно на что-то годится) или тимплей — дуэль здесь мало актуальна. В тимплее можно организовывать бошкодобычу более индустриально — стая без устали трудится на поле брани, отрывая вражьи репы и сдавая их кому-то одному, который потом с почетным эскортом относит это дело к алтарю.

Тем, кто обделен вниманием окружающих, по локоть окровавленную руку помощи предложат боты. Но самое вкусное еще впереди. Пока HH пребывает лишь в стадии как бы пре-релиза — это так называемый Classic Edition, где кроме идеи и непосредственно самого алтаря ничего нового по сравнению с самим Q3 и нет. Однако ловкие парни из TDT грозятся потрясти мир полной конверсией, где будут и свои уровни, и новая графика, и еще Разрушитель знает что. Пока же в их хтонической кузнице куется наше с тобой счастье, брат-квакер, воздадим богам хвалу и подкрепим ее сочной вражеской башкой!

http://www.3ddownloads.com/showfile.php3?file_id=29657
http://tarot.telefragged.com/

Некромантию в массы

Ни для кого не секрет, что рабовладельческий строй — самый продвинутый вариант общественного устройства. Какая жалость, что времена расцвета рабовладения прошли. Жить стало скучнее. Но вот — ура! — теперь есть где оттянуться рабовладельцу — и к тому же бесплатно (за вычетом стоимости Unreal Tournament). Речь о **SlaveMaster**, свежем моде (мутаторе) для UT.

Разработчики SlaveMaster — настоящие акулы капитализма, это сразу видно. Проявив деловую смекалку, они решили, что недостаточно просто завалить фрага. Надо заставить его батрачить на себя! Сказано — сделано. Откинув копыта и оперативно переместясь в мир иной, ты





с удивлением обнаруживаешь, что мир совсем не иной, а тот же самый. Вот только оружия у тебя нет, напрямую убивать никого не можешь, и выглядишь ты как некая призрачная субстанция. Есть и преимущество — тебя тоже напрямую никто убить не может. Ну, а делать-то чего?!

Все дело в том, что теперь твоя душа принадлежит тому, кто тебя убил. И есть лишь два способа освободиться, снова ощутить в руках вес оружия, снова вдохнуть запах свободы — запах пороха и крови... Первый способ — дождаться, пока грохнут твоего хозяина. Если он — отец, то ждать, может, придется долго. Второй способ — заслужить свободу, погорбатившись на него.

Бегая как призрак-невольник, ты видишь HUD (Head User Display — типа информационная панель) своего владельца



и можешь собирать для него всякие предметы, начиная от простых патронов и заканчивая рулезами типа Damage Amplifier и ему подобных. Собранное сразу отправляется твоему хозяину. Каждый предмет стоит определенную сумму очков — набрав достаточно на "выкуп" (размер которого выставляется опционально на сервере), ты освобождаешься и респавнишься уже как нормальный боец. Кроме того, есть такая веселая опция — Inheritance. Когда она включена, раб, накопивший себе на свободу, получает при респавне количество предметов, равное по стоимости размеру выкупа. То есть ты можешь легко зареспавниться полностью отожранным и идти мочить прежнего хозяина, например.

Играют обычно мясо, на фраглимит или, соответственно, slavelimit. Впрочем, если ты поработил всех остальных, то игра заканчивается автоматически. Идея, хорошая сама по себе, реализована и сбалансирована тоже путем. Представь, например, как ты с одним пистолетиком улепетываешь от злого дяди с флаккером, а тут твой невольник берет для тебя РЛ, и тут-то события и принимают правильный оборот. Или, к примеру, как здорово удивить врага неожиданным восстановлением здоровья, когда он уже уверен, что накрыл тебя медным тазиком. Все это благодаря им, трудолюбивым рабам. Чтобы они действительно были таковыми, имеет смысл всегда включать Inheritance, иначе вместо собирания для тебя здоровья и оружия они будут радостно хлопать в ладоши, когда твое здоровье идет к нулю, и злорадно хихикать.

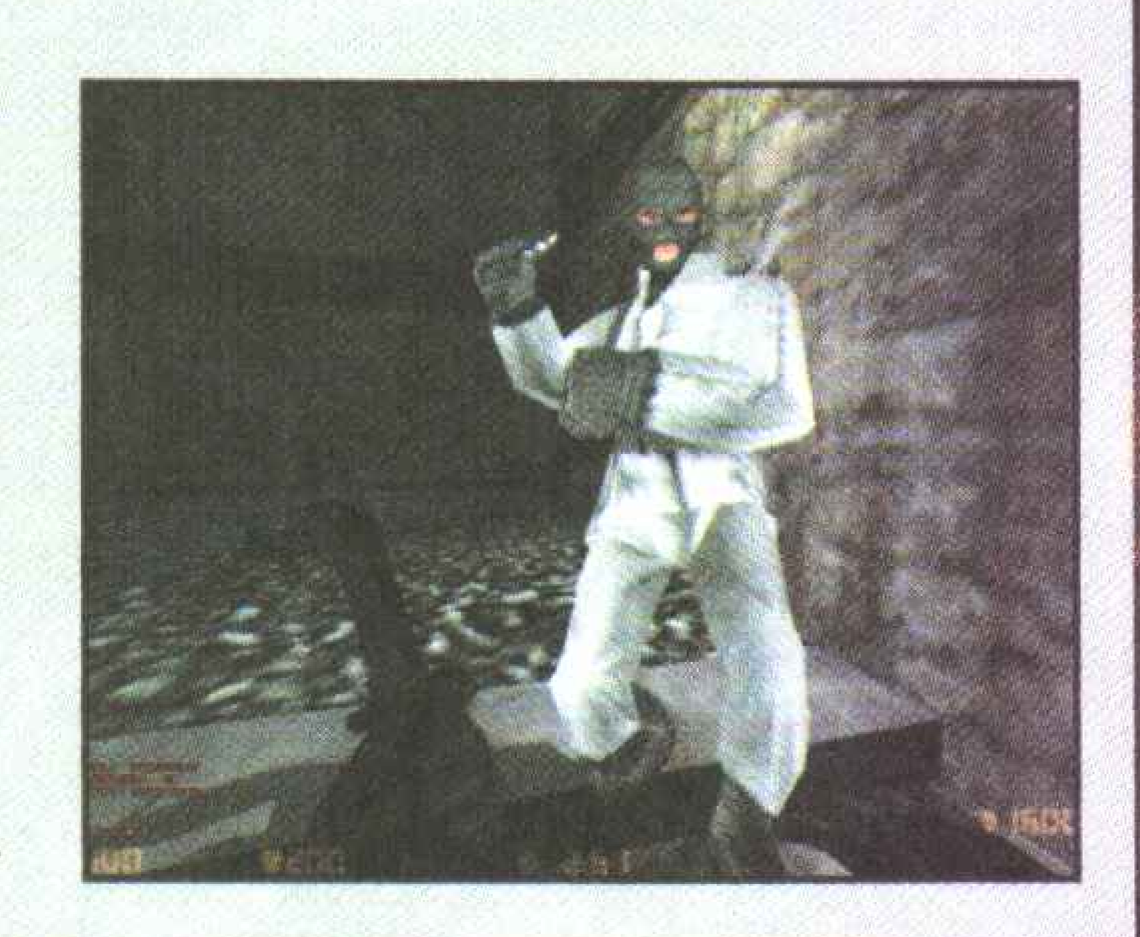
Совмутирование мутаторов — эксклюзивная для UT забава. К примеру, очень весело совместить SlaveMaster с модом Infiltration, про который я писал в прошлом номере (только выключи *Standoff mode*), с его богатейшим набором оружия. SlaveMaster неплохо работает и с ботами. Словом, порабощай и наслаждайся!

http://www.unreality.org/slavemaster/

Полураспад Золотой: Ответный удар

Терроризм нынче в моде. И анти-терроризм нынче в моде. И мод этот называется Counterstrike. Исключительно для Half-Life.

Я, вообще-то, тимплей не особо люблю. Я люблю остаться со своей жертвой наедине и украшать пейзаж ее тушками. Дуэль! Как уже неоднократно говорилось — высшая форма дефматча. Но сразу за дуэлью по крутости идет как раз тимплей — ды-







шит (тротиловым перегаром) в затылок. И бешеная популярность таких вещей как CTF и TF только подтверждает, что быть частью хорошо слаженной команды и в компании боевых товарищей сеять ужас и смерть в стане врага — очень весело.

В Counterstrike, просто-напросто самом крутом моде для HL, битва также происходит между двумя командами. Одни — террористы, а другие, соответственно, — анти-террористы. В зависимости от выбранной карты, целью каждой из команд может быть удерживание/освобождение заложников, взрыв/обезвреживание бомбы или просто уничтожение всех противников (кстати, работает безотказно — как и в жизни).

Реалистичность нынче тоже в моде, и было бы странно, если бы в этом моде ее не было; особенно учитывая, что это мод для HL. Бойцы используют реалистичное оружие, основанное на реальных прототипах (включая родной калаш сорок седьмой — эксклюзивно для террористов). Конечно, соответствие этого оружия реальным ТТХ своих прототипов относительно, но кого это особо вот так волнует, если честно? Кроме того, как уже стало опять-таки модным, смерть в игре окончательна (лишь до следующего раунда, не дрейфь), а попадание в незащищенную голову из почти любого оружия влечет за собой мгновенное копытооткидывание.

Реалистичность на этом не заканчивается. Даже при надетой броне боец может выдержать лишь несколько попаданий; стрельба на бегу значительно снижает меткость; отдача также влияет на меткость и стрелять лучше короткими очередями; пули могут пробивать стены. Несколько менее реалистично, но зато очень, как бы это сказать... жизненно то, что все эти замечательные реалистичные виды оружия, патронов к нему и брони нужно покупать за кровные денежки, которые зарабатываются посредством элитного замочения противника и выполнения задач, стоящих перед командой.

Да-да, от того, будешь ты рулить или ламерить, зависит то, как ты будешь экипирован в следующем раунде. Деньги выдаются как всей команде сразу, так и индивидуально — за боевые заслуги. Усугубляется такая ограничивающая система еще тем, что классов оружия всего три, и в каждом из них можно носить лишь один вид оружия из множества возможных. Рукопашное (нож), основное (автоматы, шотганы, снайперские винтовки) и вторичное (пистолеты). Ну, плюс еще два вида гранат, а также спецоборудование для миссий с бомбами. Таким образом, хоть классов как таковых тут нет, но подбором оружия ты определяешь, будешь ли ты снайпером, членом штурмовой команды или защитником. Некоторые виды оружия, кстати, доступны только террористам, некоторые — только их противникам.

Деньги не только дают — их еще отнимают. На сей раз, подстрелив боевого товарища, ты не отделаешься только безобидным потоком мата в свой адрес — придется заплатить внушительный штраф. Штрафуют также за убийство заложника (если ты анти-террорист) — правда, заложник подешевле будет.

Описывать Counterstrike можно долго — это зверский мод, и я знаю товарищей, которые покупали HL только ради него. В команде разработчиков есть люди, работавшие над Action Q2, и одним этим уже многое сказано. Они не делают поблажек — никакого сингла, только командный мультиплеер. Играют только на специальных картах, со своими моделями игроков, оружия и вообще всего. Раунды по умолчанию длятся 5 минут — но тебе они покажутся вечностью. Напряженный экшн, чувство реальной угрозы — здесь как нигде нужна четкая слаженность действий команды, ведь один-единственный ламер может запороть всю операцию. Деньги даются тяжелым ратным трудом, но труд этот — в радость, которую может испытывать только настоящий боец. Абсолютный musthave.

http://www.counter-strike.net/downloads.html
http://www.counter-strike.net/

Тучные информационные пастбища.

По части модов есть несколько сайтов, которые неплохо отслеживают появление, стадию разработки и завершение работы над различными модами. Кроме этого, с их помощью можно быть в курсе дел на квакерском (анрылерском, халфлайферском...) фронте. Часть из них дублируют друг друга, а какую-то информацию ты найдешь только в одном месте. Не стесняйся — посети их все и выбери для себя наиболее понравившиеся.

Quake 3

http://www.q3arena.net/
http://www.quake3mods.net/
http://www.planetquake.com/
http://www.planetquake3.net/
http://www.telefragged.com/

Unreal Tournament

http://www.unrealcenter.com/
http://www.planetunreal.com/
http://www.unrealuniverse.com/
http://www.unreal.org/
http://www.unreality.org/

Half-Life

http://www.planethalflife.com/
http://www.halflifehq.net/
http://www.halflife.net/
http://www.halflife.org/
http://www.halflifenews.com/

На этом сегодняшняя порция бесплатной инфы заканчивается. До новых встреч, смертный!

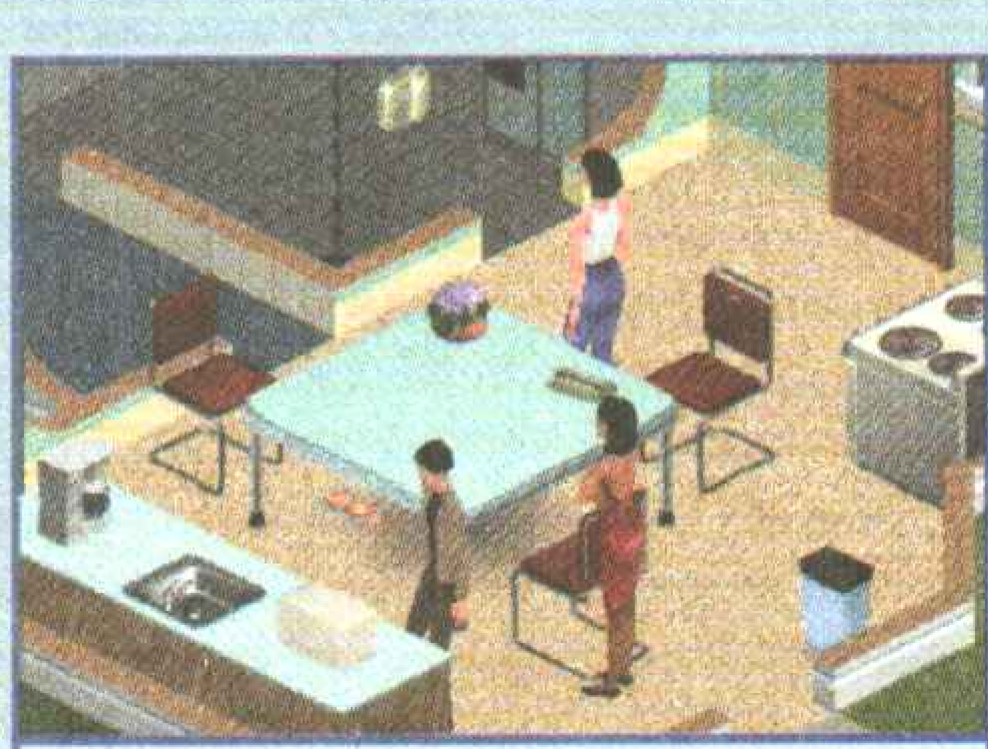
БУНКЕР

Стремительные шаги Симуляции



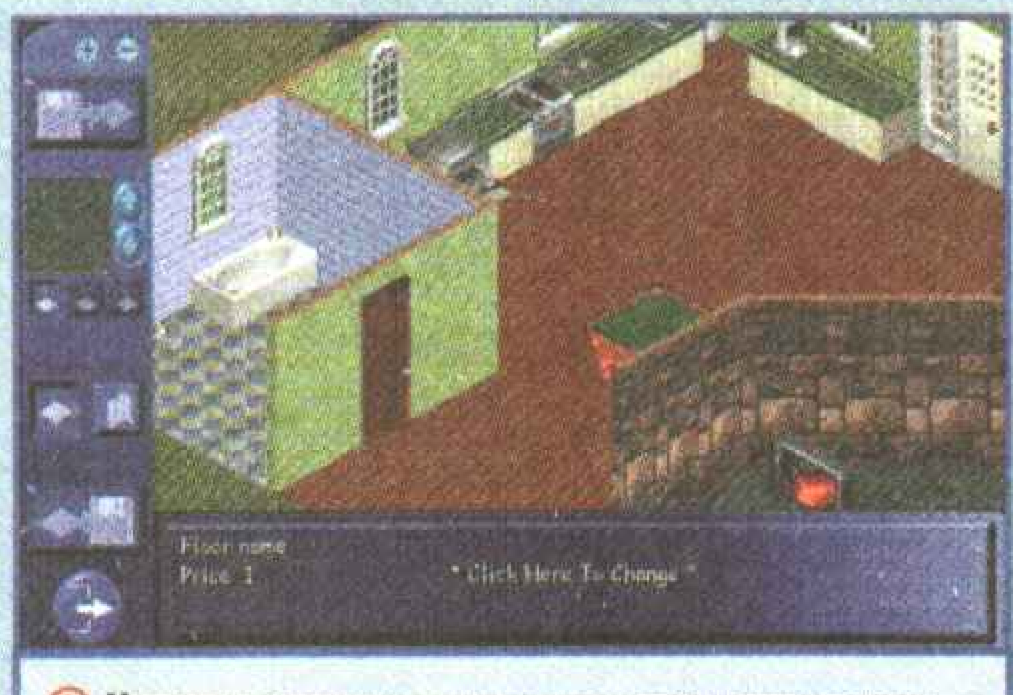
Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Давненько я, бывалый подполковник, ветеран игрового фронта, не наблюдал такой бури народных страстей вокруг одной единственной игры, да которая к тому же не являлась бы очередным сиквелом к Quake. Эх, появись **The Sims** в конце года, она, быть может, вырвала бы пальмовую ветвь лидерства у самого Half-Life! Хотя, погорячился — люди всегда будут предпочитать шотганы, фраги и кровавые джибзы домашним обедам, клумбочкам и вазочкам. Но у Sims есть одно огромное преимущество перед любой другой, хоть трижды венценосной игрой: открытая архитектура. Открытая до упора. Это вам не уровни рисовать для того же HL или, тем паче, для Starcraft — тут все гораздо круче. Через месяц-другой по всему Интернету можно будет СТОЛЬКО примочек к Sims наскрести, что под этой мишурой саму игру будет узнать трудно. Впрочем, хватит ходить вокруг да около, давай посмотрим, что умелый симовод и симовед может сотворить со своими симами.



А интерьеры-то поначалу у всех одинаковые. Столик кухонный не узнаешь? А стулья? А обои? А кухонную технику?

Разработчики из Maxis не поленились и вместо традиционного для других игр редактора выложили сразу несколько программ, призванных всеми возможными способами продлить жизнь первого симулятора человеческой жизни.



Негусто, конечно, но в качестве наглядного пособия сойдет.

Home Crafter

www.thesims.com/us/downloads/TheSimsHomeCrafter.exe

Эта утилита предназначена для экспортирования в игру bmp'шных картинок с текстурами обоев или напольных покрытий. По ходу дела текстуры можно "померить" на реальные симовские стены и полы. Для этих целей в программе создан небольшой, но уютный дом с кухней, ванной и даже чем-то вроде гостиной, где можно полюбоваться на свеженарисованный паркет или стенные панели. Последний штрих: для каждого напольного покрытия можно задать звук, с которым симы будут по этим полам топать — громкий, тихий или приглушенный (для мягких ковров). Теперь остается нажать кнопку export, и при следующем запуске игры ты сможешь украсить свой дом обоями собственного дизайна.



Полчаса хотел вылепить что-то похожее на себя, но ничего лучше этого идиота у меня не вышло...

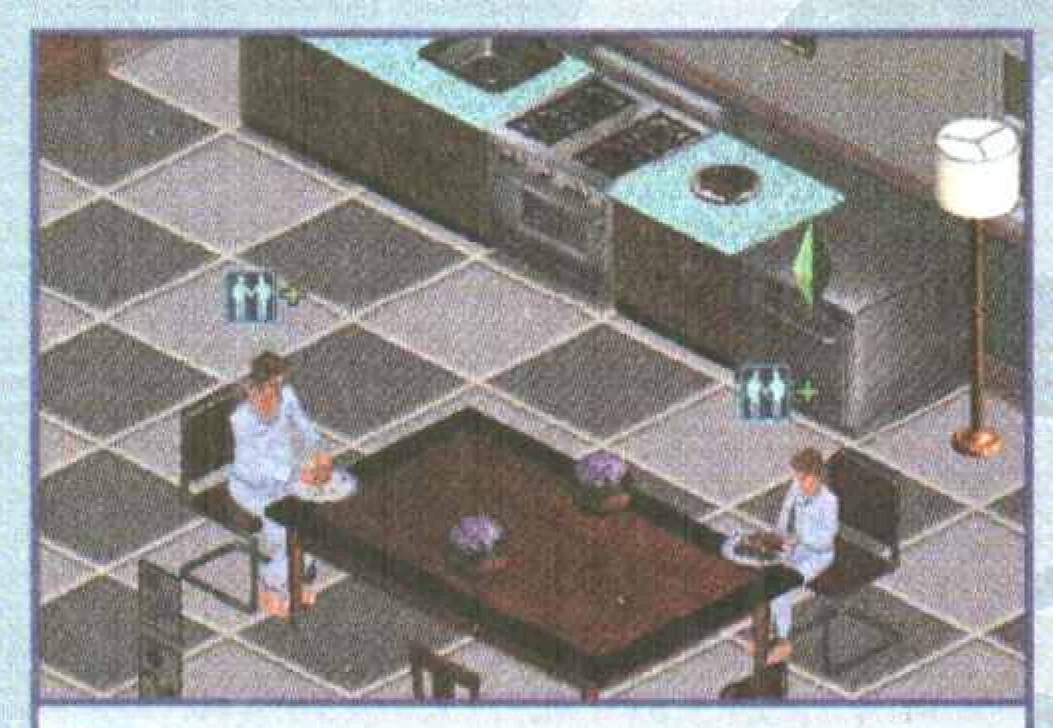
FaceLift

www.thesims.com/us/downloads/Face.exe

Как явствует из названия, эта программка позволит тебе создавать и манипулировать мордой лица твоих любимых персонажей. Спешу порадовать тех, кто не в ладах с Фотошопом: в этой программе рисовать вообще ничего не надо — сиди себе да двигай ползунки. При запуске FaceLift выдает набор случайно сгенеренных лиц, которые можно видоизменять как только душе заблагорассудится. Во-первых, лица будут перерисовываться, изменяясь в том направлении, какое ты указал (скажем, можно нагенерить сколь угодно много круглых лиц с якутскими чертами). Во-вторых, можно взять конкретную физиономию и слепить из нее сима своей мечты. С помощью простейших ползунков можно менять форму лица, определять, где и как будут сидеть глаза, рот, нос, брови и т.д. Вся процедура чем-то напоминает составление фоторобота. Легко и приятно, а главное — возможное число конечных вариантов безгранично! При определенной сноровке и терпении можно добиться портретного сходства с конкретным человеком. Ну и, конечно, готовые лица экспортируются в игру одним нажатием кнопки.

Уже одних этих программ было бы вполне достаточно, чтобы обеспечить игре, мягко говоря, завидное долголетие. Но создателям Sims этого мало: им нужно не долголетие, им нужно бессмертие! Поэтому разработчики пошли дальше и открыли центр по обмену семья-

ми. Идея весьма напоминает относительно известную в свое время эпопею с обменом нормами из Creatures. Правда, ребята из Maxis обставили свою акцию с размахом: меняться можно не только семьями (или отдельными симами), но и домами! В смысле, самими зданиями, постройками, на которых навсегда останется печать твоего архитектурно-дизайнерского гения. И симы, и их жилища закачиваются на сервер официального сайта и участвуют в постоянных конкурсах на самый большой, самый дорогостоящий, самый стильный дом или самую интересную семейную историю и семейный фотоальбом. Все это хозяйство можно посмотреть и скачать здесь: ***www.thesims.com/exchange.***



Картинка из семейного альбома – тишь, гладь и да благодать... Они еще не знают, что оба погибнут в пламени взорвавшейся газовой плиты.

Если ты думаешь, что на этом рассказ о The Sims закончен, то ты сильно ошибаешься. Чем была бы легендарная серия Sim-что-то без легендарной maxim'овской поддержки? Она была бы просто... просто... легендарной серией Sim-что-то без легендарной maxim'овской поддержки. И это, поверь мне, было бы гораздо хуже. Хотя тебе и не надо мне верить, вижу, что ты сам помнишь эти замечательные даунлоады к SimCity 3000, отдельные здания и целые локейшены, по одному объекту и целыми бесплатными адд-онами. Ну кто этого не помнит?! И кто может хоть на секунду усомниться, что нам нечего будет качать для Sims? Приятель, у меня такое чувство, что релиз The Sims — это не конец работы над игрой, а только начало. Начало грандиозного девелоперского проекта, разработчиками в котором выступят геймеры по всему миру. Ну и мы с тобой тоже в стороне не останемся. А тем временем Maxis приготовил нам первую порцию десерта. Лови:

Moose Head

www.thesims.com/us/downloads/Moosehead.exe (0,23Mb)

Голова лося. Охотничий трофей, который украсит любую гостиную и приведет в восхищение любого твоего гостя, если он, конечно, не из общества защиты животных.

Coockoo Clock

www.thesims.com/us/downloads/CuckooClock.exe (0,13Mb)

Часы. С кукушкой. Тут особо комментировать нечего. Кукушка, она и в SimCity кукушка.

Wall Lights

www.thesims.com/us/downloads/WallLightPack.exe (0,15Mb)

Обалденно нужная вещь. Настенные источники освещения. Бра, так сказать. Учитывая тот факт, что стандартный набор светильников в игре на удивление беден (я уже не могу видеть эти одинаковые торшеры во всех комнатах!), наборчик оказался очень в кассу. Спасибо.

Slot Machine

www.thesims.com/us/downloads/SlotMachine.exe (0,55Mb)

Домашний игральный автомат. Для любителей тупо поразвлечься. Впрочем, если у тебя грандиозная вечеринка, то почему бы и нет?

А если в разделе Exchange ты не подобрал себе дом по душе, то вот тебе несколько "родных" творений (это дома, сваянные не фанатами, а художникам внутри Maxis).

Valentino House

www.thesims.com/us/downloads/HouseValentino.exe (0,15Mb)

Snooty House

www.thesims.com/us/downloads/HouseSnooty.exe (0,16Mb)

Maximus House

www.thesims.com/us/downloads/HouseMaximus.exe (0,16Mb)

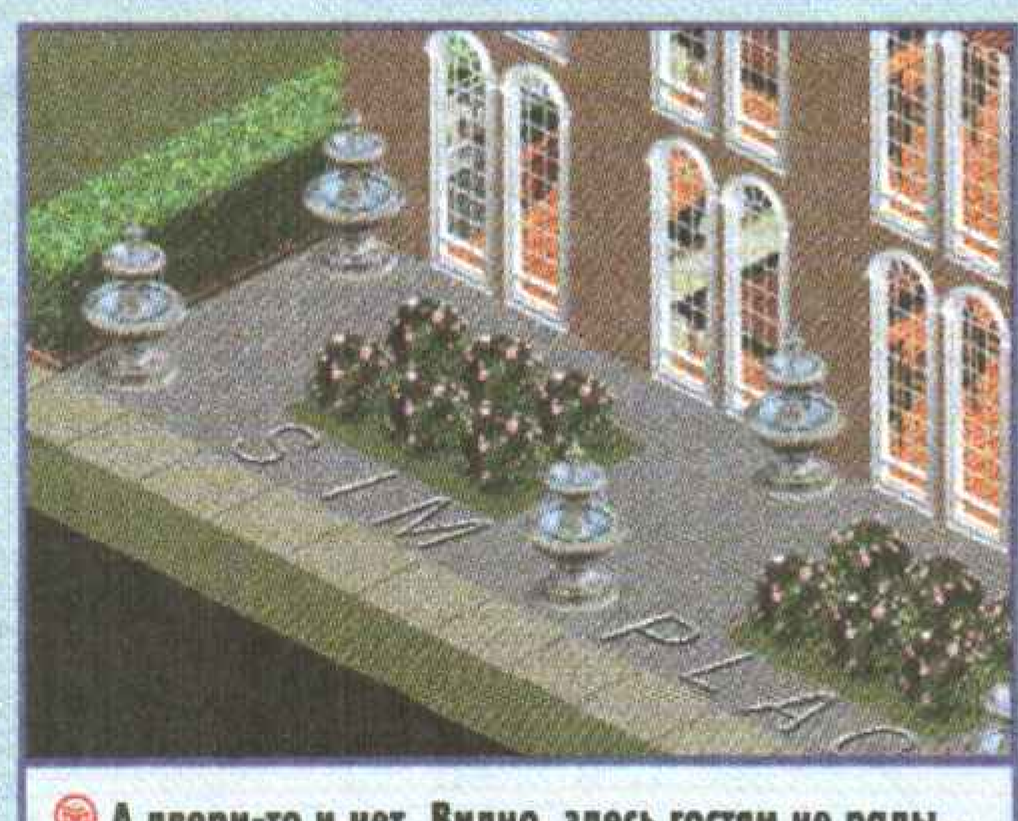
Hatfield House

www.thesims.com/us/downloads/HouseHatfield.exe (0,14Mb)

Jones House

www.thesims.com/us/downloads/HouseJones.exe (0,14Mb)

Напоследок — пара игрушек для тех, кто уже не может жить вне Sims.



А двери-то и нет. Видно, здесь гостям не рады...

Cry Baby

www.thesims.com/us/downloads/TheSimsCryBaby.exe (2,29Mb)

Помнишь ту постоянно орущую люльку, к которой приходилось вставать по несколько раз за ночь? Да, грудной младенец — это хуже, чем прямое попадание из BFG... Одно утешение: несколько дней помучался, и свободен — получай нормального самостоятельного ребенка. А хочешь такую люльку себе на десктоп, чтобы она тебя ВЕЧНО доставала?

Mini Aquarium

www.thesims.com/us/downloads/setupaquarium.exe (1,7Mb)

У тебя тоже никогда не хватает времени, чтобы покормить рыбок в Sims. Ну что ж, потренируйся ухаживать за ними вне игры, может, и в игре будет лучше получаться. Еще один симовский тамагочи для твоего рабочего стола.

Ну, вот и все на сегодня. Напомню, что это был лишь краткий обзор официальных примочек к The Sims от самих разработчиков. Мы еще не касались скинов, домов, обоев и т.д., которые в диких количествах творят фанаты по всему миру. Если будет интерес, в следующем выпуске "Бункера" мы пройдемся как раз по этой теме. А пока — надежных тебе газовых плит и удобных часов работы!



Типичная ошибка – крутая обстановка, отвратительная расстановка. То есть крутой мебели у людей до фига, а вот уютного дома не получается.

Ах да, чуть не забыл... На официальном сайте ***www.thesims.com*** для того, чтобы получить доступ ко всем даунлоадам, необходимо зарегистрировать свою копию *легальную* игры. Но если тебе очень, очень лениво искать свой серийный номер, который написан где-то в документации к игре, то... Качай все, что тебе нужно, не через официальный сайт, а через один из фанатских, благо, добрые люди на свете еще не перевелись. Могу порекомендовать Sim Heaven (*www.sim-heaven.com/fheaven.shtml*). И наш диск — там много Sims-примочек.

Где скачать карту Страны Чудес?



Сразу после релиза **Age of Wonders** карты для этой игры потекли в Интернет полноводной рекой. Как обычно бывает в таких случаях, многие из них были, мягко говоря, невысокого качества. Как быть, если все "родные" карты уже успели надоесть, а качать десятки (и даже сотни) народных поделок только для того, чтобы стереть 9 из 10, совсем не хочется? Ответ проще, чем кажется: надо найти такие каталоги карт, где присутствует система рейтинга, которая не позволит тебе спутать божий дар с яичницей. Теперь небольшие рекомендации, как найти подходящий сайт. Делается это элементарно (способ подходит для любых игр). Сначала надо узнать адрес официального сайта игры. Если ты не можешь найти линк в самых очевидных местах (в папке, которую создает игра в системном меню, на коробке с диском и т.д.), то он наверняка есть в каком-нибудь readme в директории, куда встала игрушка, или уж, на худой конец, в лицензионном соглашении. Дальше, заходим на сайт и идем прямиком в раздел ссылок. Там, среди линков на восторженные обзоры в разных игровых журналах, видим подборку фанатских сайтов. Дальше понятно — открываем все подряд и находим то, что нам необходимо. В крайнем случае, на каждом фанатском сайте тоже есть раздел ссылок... В самом крайнем случае, существуют такие вещи, как web-ring и поисковые системы.

Начать поиск хороших карт для AoW я бы посоветовал отсюда:

Kirstens Age of Wonders

http://aow.dhs.org/maps.phtml

Гигантская коллекция карт с удобной навигацией (разные варианты сортировки, поиск и т.д.) и с небольшим описанием для каждой. Но самое главное — здесь есть рейтинги! Почти все карты имеют оценку по традиционной "пятизвездочной системе", так что тебе легко будет выбрать только те, в которые ты с удовольствием поиграешь.

Turn Based Strategy

http://tbs.dtf.ru/aow/maps.htm

Это русскоязычный сайт, посвященный походовым стратегиям вообще и AoW в частности. Количество доступных карт впечатляет, но вот рейтинга нет. А жаль. Зато многих точно привлечет то, что описания к картам даны на родном, великом и, даже, пожалуй, могучем.

Valley of Wonders

www.strategyplanet.com/aow/maps/

Большой сайт с неплохой подборкой карт для AoW. Рейтинг присуждается по результатам голосования посетителей, поэтому в тот момент, когда я пишу эти строки, никаких оценок картам еще не выставлено. Но к тому времени, когда ты будешь это читать, кое-что уже появится, а в будущем рейтинг будет становиться все более и более точным...

Age of Wonders Outpost

www.ageofwonders. gamesweekly.org/

Карт немного, рейтингов нет. Зачем тогда тебе сюда вообще заходить? А затем, что авторы сайта утверждают, дескать, что постят они далеко не все карты, а только прошедшие "художественную цензуру". То есть как бы "нам рейтинги не нужны, у нас все карты крутые". Хм... Может, поэтому их и мало?

Думаю, запаса карт на этих сайтах хватит тебе надолго, по крайней мере, до следующего номера "Мании". А там уж мы вместе сообразим, куда дальше направить свой браузер настоящему геймеру!





Редакторы карт

как продлить жизнь игре

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

С этого номера мы начинаем рассказ о редакторах карт к различным играм. Разумеется, обо всех подробно мы рассказать не сможем — во-первых, это нереально, а во-вторых, не каждый редактор заслуживает детального обзора. Кстати, о таких редакторах мы будем по возможности тебе сообщать, что бы ты не тратил время (деньги) и не качал какой-нибудь огромный редактор с нулевыми возможностями. (Начнем прямо сейчас: вышел редактор к I'82 — **Interstate'82 Terraformer**. При размере в 18 мегабайт практически бесполезен. Категорически не рекомендуется для скачивания.) Ну вот и все, теперь за дело! В этом номере тебя ждут редакторы к **Age of Wonders** и **MechCommander**.

MechCommander Mission Editor

Где взять: поставляется вместе с MechCommander Gold
Возможности: 95% игровых
Сложность освоения: средняя

Второй объект нашего сегодняшнего рассмотрения — довольно ценный и редко встречающийся товарищ. Я думаю, ты заметил, что редактор называется "Mission Editor", а не "Map Editor", как обычно. Название точно отражает действительность, но вовсе не из-за того, что карту там делать нельзя, просто этот процесс занимает небольшое количество времени, тогда как создание самой миссии отхрызывает его целую уйму. Впрочем, время, которое у тебя уйдет на создание миссии, зависит только от твоей фантазии. Почему же "ценный и редко встречающийся", справедливо спросишь ты? Да все потому, что у редактора есть скриптинг — это то, что дает тебе огромный простор для реализации самых зверских идей. Объективности ради замечу, что система скриптинга здесь не так мощна, как в редакторе к StarCraft'у (признанный лидер). Но, с другой стороны, она гораздо проще, и там, где ее возможности тебя не удовлетворят, на помощь придет твоя фантазия — а она ведь посильнее любого скрипта, верно? :) Ну что ж, пора начинать создание твоей первой миссии!

Оно проходит в пять этапов:

1. Создание первичного ландшафта;
2. Нанесение объектов;
3. Создание скриптов;
4. Задание параметров миссии;
5. Отладка миссии (поверь, это самое тяжелое при достижении желанной цели).

Создание первичного ландшафта

Этот этап очень напоминает игру в SimCity без денег. Первым делом перед тобой появится окно генерации первичного ландшафта, который ты потом будешь изменять. Сначала тебе нужно определиться с типом поверхности. Всего их четыре (**Grass, Dirt, Sand, Ash**) — по два на каждой планете ("**Port Arthur**" и "**Cermak**"). Почему две планеты? Одна из оригинала, другая из адд-она, "**Desperate Measures**". От выбора планеты зависит набор тайлов и объектов. Например, на Cermak'е целый набор новых тайлов поверхности, а на Port Arthur много различных зданий для декораций. Выбор за тобой.

С помощью этих движков можно задать тип местности.

Теперь осталось задать соотношение воды (water coverage), леса (forest coverage) и холмистой местности (hill coverage). Советую не перебарщивать с любым из параметром — это тебе не генератор карт из Tiberian Sun, который вне зависимости от параметров делает одно и то же. :)

Нанесение объектов

Теперь, когда первичный ландшафт сгенерен, наступила пора расставить объекты и тем самым закончить создание самой карты. В этом тебе поможет основной интерфейс. Во-первых, это окно "**Map Features**", через которое ты, собственно, и будешь наносить объекты, а во-вторых, рабочая панель, с помощью которой ты будешь подгонять первичный ландшафт к желаемому варианту. К сожалению, размер карты стандартен и обычно около половины ее оказывается не задействовано вовсе.



Таков общий вид редактора.

Вообще тут все зависит от того, какого типа миссию ты собираешься делать. Допустим, это будет диверсионная операция в тылу врага. Значит, тебе нужно нанести объект(ы), который требуется уничтожить/захватить, хоть какую-нибудь охрану для него (возможно, патруль) и пару путей к нему, один из которых будет более сложным, но очевидным, а другой не очевидным, зато значительно более легким. В данном случае не нужно оформлять всю карту — достаточно обработать только ту область, в которой будет происходить действие. А во избежание критики со стороны совести можешь отсечь область дей-

ствия от остальной карты морем. ;) Хотя все ограничения ставятся и снимаются твоей фантазией. Кроме одного — максимальное количество юнитов на карте не может превышать 45.

После того как ты расставишь все объекты на нужные места, следует сохранить твое творение с помощью команды **"File"->"Save map only"**. Теперь, когда создание самой карты подошло к концу и в твоей голове уже созрела большая часть будущей миссии, перейдем к следующему этапу — скриптингу.

Создание скриптов

Этот этап создания миссии пройдет в первый раз довольно быстро, но вот вернуться к нему при отладке придется не раз (на собственной шкуре... ох! ;)). Скрипты хороши тем, что дают большую свободу действий, хотя здесь они в какой-то мере и ограничивают ее. Самым большим недостатком системы скриптов рассматриваемого редактора является их неинтерактивность, т. е. невозможность прописать реакции игры на действия игрока. Например, нельзя организовать прибытие подкрепления после выполнения игроком какого-либо задания.

В создании скриптов тебе поможет рабочая панель и команда **"Edit"**, примененная на каком-либо объекте (если это возможно). На рабочей панели есть две кнопки: **"Link Buildings"** и **"Unlink Buildings"**, которыми ты будешь "соединять" и "разъединять" здания. Что это означает? Для того чтобы оборонные турели и главные ворота действовали, нужно, чтобы ими кто-то управлял, поэтому они подлежат соединению с башнями управления. В случае захвата башни управления контроль над присоединенными к ней турелями/воротами переходит к игроку, который эту башню захватил. Башни могут управлять прилинкованными объектами на любом расстоянии.

После соединения нужных зданий настанет время создавать скрипты для юнитов. Меню одно для всех юнитов, однако у некоторых есть ограничения, поэтому мы рассмотрим это меню подробно.

В разделе **"Alignment"** (он есть у каждого) определяется принадлежность юнита — союзник/враг. Если ты раньше играл в MechCommander, то сразу поймешь, что раздел **"Variant"** относится только к мехам. В нем устанавливается вариант робота: **A** (с улучшенной броней), **W** (с мощным оружием), **J** (с прыжковыми двигателями). С разделами **"Color"** и **"Pilot"** (от "зелени" до элитных) все понятно. Теперь перейдем к большому и самому главному разделу — **"Orders"**, который включает подраздел **"Parameters"**, — приказы и их параметры.

Окно раздела "Alignment".

По умолчанию у любого юнита установлен приказ **"Attack"** (стрелять во все, что движется), у которого активны только три основных параметра, имеющиеся во всех приказах. Первый параметр — **"Engage Radius"** — задает радиус (короткий, средний и большой), при появлении врага в пределах которого юнит вступает в бой. Второй, **"Tactic"**, задает способ ведения боя: **"Joust"** — поединок 1 на 1 (кланеры так любят развлекаться, типа, давай мы с тобой 1 на 1, а те пусть в сторонке постоят :)), **"Swarm"** — в гущу битвы без разбору, **"Flank Left/Right"** — атаковать с левого/правого фланга, **"Attack Rear"** — атаковать с тыла, **"Fire from Short/Medium/Long"** — атаковать с малой/средней /дальней дистанции, **"Stop to Fire"** — тактика покойника, встать на месте и стрелять. Третий параметр, **"Move Speed"**, можно даже не комментировать, — задает скорость перемещения.

Следующий параметр — **"Sentry"**. Задействованный, он возлагает на юнит функции часового. Если враг покажется в пределах радиуса видимости, то юнит выдвинется на перехват, а если враг вдруг уйдет из этой зоны, то наш бравый охранник просто вернется на свой пост и про врага забудет.

Одним из самых часто используемых приказов является **"Guard"**. Юнит будет атаковать любого врага, угрожающего объекту защиты (это обязательно какое-нибудь здание). Кроме основных трех параметров появляется кнопка, позволяющая обозначить объект охраны.

Приказ **"Go To"** используется преимущественно для компьютерных противников и конвоев. Тут появляются три новых параметра: **"Delay(sec.)"** — задержка в секундах "перед рывком", **"Move & Fire"** — юнит будет стрелять по врагам, заодно направляясь к заданной точке, **"Path"** — собственно путь, который пройдет юнит от начала и до конца по waypoints.

Приказ **"Patrol"** бывает двух типов — **"Loop"** и **"Linear"**. Соответственно замкнутый и линейный, т. е. в первом случае патруль постоянно проходит по заданному маршруту, а во втором — единожды. При патрулировании юнит вступит в бой с обнаруженным врагом, если включен режим **"Move & Fire"**. Этот приказ настраивается теми же параметрами, что и предыдущий.

С приказом **"Destroy Structure/Unit"** все и так ясно без лишних слов. К предыдущим параметрам добавляется наименование цели.

Очень интересен приказ **"Ambush"** — засада. Этот трюк проворачивался еще во времена сетевых баталий в MW2, когда мехи уходили в shutdown и их не замечали сенсоры, а когда враг попадался в ловушку, они внезапно оживали. Тут все в точности так же — мехи находятся в shutdown'е, пока враг не подойдет слишком близко, а потом капкан захлопывается. Здесь открывается широкий простор для полета мысли — при определенном ее напряжении можно сделать очень красивые ловушки. Параметры стандартные.

Последний приказ, **"Escort"**, используется не только при конвоировании, как ты мог бы подумать. Эскорт используется

практически во всех ситуациях, даже в патруле — ведь легче задать одному юниту путь, а всем остальным назначить его эскортировать, чем разбираться со всеми по отдельности. К трем стандартным параметрам и знакомому "Move & Fire" здесь прибавятся два: объект эскортирования и "Relative Direction", сторона, с которой юнит находится относительно объекта охраны. Кстати, не думай, что возможных стороны только три — на самом деле их больше, просто нужно перейти в окно и погонять курсорами вверх/вниз.

Ну, вот мы и разобрались со всеми параметрами, которые тебе понадобятся в работе. Теперь, когда твоя миссия обзавелась скриптами, можно переходить к финальной стадии — заданию параметров для игрока, а затем к проверке миссии и ее отладке.

Задание параметров миссии

Осматривая в очередной раз свое творенье, нажми правую лапу мыши. Перед тобой появится меню с пунктами "Objectives", "Settings", "Drop Zones". Это и есть те меню, что нужны для задания параметров миссии.

В "Objectives" задаются цели миссии. В графе "Objective" ты должен выбрать определенное задание (защитить/захватить и т. п.), а в графе "Description" — описать ее (можешь ради прикола на русском :)). Далее пометь галочками: "Primary" — если это является главным заданием миссии, "Marker" — если хочешь, чтобы на радаре этот объект был отмечен, "Complete Previous" — если надо, чтобы выполнение данного задания было невозможно без выполнения предыдущего.

В пункте "Settings" указываются доступные для игрока ресурсы: "численность" крупно- и мелкокалиберной артиллерии (Small/Large Artillery), сенсорных и наблюдательных зондов (Sensor Probe и Camera Drone), сумма наличных (Resource Points), тоннаж миссии (Drop Weight), а также технологии — Внутренней Сферы или Кланов. Нажав кнопку "Player Briefing", ты можешь написать целое сочинение про свою миссию.

Теперь осталось только пометить зоны десанта, выбрав пункт "Drop Zones". Все, можешь считать, что твоя миссия почти готова.

Отладка миссии

После окончания работы над миссией жми "File"->"Save As...". Во время сохранения редактор сам укажет на допущенные ошибки и приостановит сохранение. Теперь миссия проверена и настал черед испытать ее, так сказать, в боевых условиях. Жми "File"->"Write Distribution File (DPK)...". Редактор запишет твою миссию в собственный формат .dpk, в котором ты и будешь ее в дальнейшем распространять (это в ближайшем будущем :)). Далее запускай DPK Extractor (есть в пакете MC GOLD) и выбирай название созданной миссии, после чего жми "Extract". Теперь заходи в MechCommander и начинай получать удовольствие от созерцания плода трудов своих. ;) Наверняка что-то получится не так, как задумывалось, и тебе снова придется лезть в редактор, после чего захочется еще что-нибудь сделать лучше, после чего... Сам понимаешь.

Что делать дальше

Конечно, трясти!

Или, например, сходить на один популярный сайт DropShipCommand (*www.dropshipcommand.com*), посвященный MechCommander, и там опубликовать свои миссии и заодно пообщаться с единомышленниками на форуме. И, наобщавшись вдоволь, приступать к созданию следующей карты...

P. S. Народные умельцы выпустили собственный патч к MechCommander Mission Editor, который добавляет в него элементалов, некоторые машины и постройки. **См. его на нашем CD.**

Age of Wonders

Где взять: поставляется вместе с игрой
Возможности: 100% игровых
Сложность освоения: высокая

По внешнему виду Age of Wonders больше всего напоминает Heroes of Might & Magic. Редактор к AoW также очень сильно смахивает на аналогичный редактор к HoM&M, только вместо квадратов — гексы, а все объекты отображены в перспективе, более похожей на изометрию. Итак, начнем создавать твою первую карту.

Начало созидания

Сперва перед тобой появится окно выбора типа карты. Тут все знакомо еще по "Героям": размеры карты — S (48x48), M (64x64), L (96x96), XL (128x128) — и наличие/отсутствие подземелья на карте (одно- и двухуровневого). Какой размер выбрать и делать ли подземелья — дело твое, на общее положение дел это не влияет (разве только на рабочей панели станут доступными две кнопки для изменения уровня поверхности). Далее появится диалоговое окно "Map Settings". Рассмотрим его подробно.

В закладке "General" мы можем написать имя карты, описать ее ("Map description"), поставить пароль ("Edit password") и выбрать музыкальные темы ("Map songs"), которые будут звучать во время игры на данной карте.

Закладка "Settings" требует более детального рассмотрения.

Раздел "Restrictions" позволяет установить ограничения для карты:

Players on map — количество игроков на карте (от 2 до 12);

Sphere picks — количество "магических фишек" (от 3 до 7), выдаваемых игрокам для распределения по сферам магии;

Player heroes — количество героев игрока (99 максимум).

В разделе "Special victory conditions" устанавливаются особые условия победы:

None — без оных;

Capture locations — захватить локации (обычно в игре такие миссии идут с ограниченным числом ходов);

Accumulate gold/mana — набрать определенное количество золота/маны (странно, но установить условие так, чтобы нужно было набрать и золота, и маны одновременно, нельзя).

В разделе "Races on map" помечаются те расы, которые, возможно, будут присутствовать на карте, т. е. ты сможешь потом выставлять их для опреде-

ленных игроков. Раздел "Independent AI" предоставляет возможность либо выставить модель поведения для независимого игрока, либо вообще отключить его.

Далее в закладке "Players" устанавливаются параметры самих игроков — принадлежность к расе и модель поведения. Тут же описывается задание для игрока и выставляется начальный капитал (золота и маны), а также его постоянный приток.

Схема, как видишь, крайне проста.

Последняя закладка — "Diplomacy" — на первый взгляд кажется мудреной, но на самом деле все очень просто. Перед нами поле 12x12 (по максимальному количеству игроков), где горизонтально и вертикально расположены игроки (точнее, их расы), задействованные на данной карте. Стоит лишь найти две "скрещивающиеся" на поле расы и задать их отношения друг к другу (война, мир и т. п.). См. скрин рядом.

Закончив делать установки, жми "OK" и переходи к основному интерфейсу. Если что, ты сможешь вернуться к "Map Settings" в любое время через меню "Options".

Интерфейс

Основной интерфейс редактора прост — это рабочая панель и закладки, закладки и еще раз закладки. С рабочей панелью трудностей у тебя не возникнет точно, а вот закладки, скорее всего, ввергнут в легкое изумление одним лишь богатством выбора. Основных закладок пять: "Tiles", "Units", "Heroes", "Items" и "Leaders". Название закладки "Tiles" говорит само за себя — здесь собраны различные тайлы, используемые для создания карты. Под ландшафтные тайлы отведено пять закладок по типу местности ("Grass", "Steppe", "Desert", "Wasteland" и "Snow"), что предоставляет большие возможности для творческой личности вроде тебя. :) Оставшиеся три закладки ("Places", "Objects", "Developer") ответственны за различные объекты на карте, типа зданий, ресурсов и т. п. Не беспокойся о том, что цвет здания на иконке "не подходит" к тому типу ландшафта, на котором ты хочешь его разместить — как только ты подведешь здание к нужному куску ландшафта, оно приобретет нужные цвета. Тут стоит подробнее рассказать о самих зданиях. После установки какоголибо объекта тебе нужно будет задать его параметры. Они (параметры) во многом повторяются. Например, у всех зданий ресурсного типа (шахты и т. п.) ты сможешь выставить только принадлежность конкретному игроку и, по желанию, поставить пометку "Razed", оставив от здания одни руины. Также существует множество нейтральных зданий ("Castle Ruin", "Ziggurat"), у которых обычно имеются две закладки — одна с набором защищающих его войск ("Defenders"), а другая с набором полезных предметов ("Items"), которые получит игрок в случае победы над защитниками (сами вещи и защитники могут быть либо выбраны тобой лично, либо случайно).

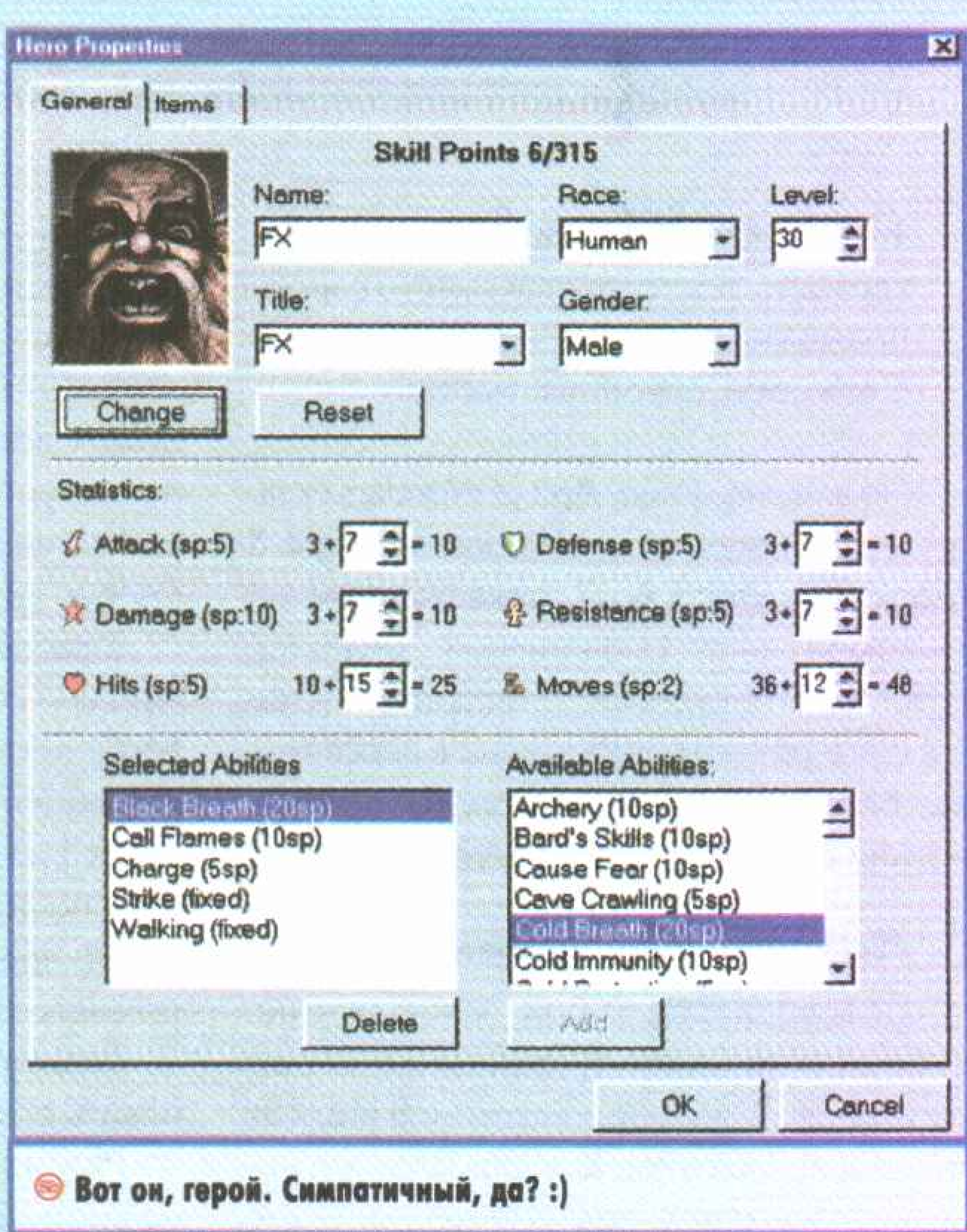
Итак, ты нарисовал ландшафт и уже успел расставить все нужные объекты. Теперь готовую карту нужно заполнить "живностью". В этом тебе помогут оставшиеся закладки.

В закладке "Units" ты обнаружишь огромную кучу игровых юнитов среди 15 закладок. Распределены они так: в 12 закладках юниты рассортированы по расам, а в остальных по типам, т. е. "Humanoids", "Creatures", "Machines". Поместив какой-нибудь юнит на карту, ты можешь зайти в его параметры и присоединить к нему других существ, получив тем самым партию (аналогичную операцию выполняет команда "Party" в закладке "Tiles"). Также ты можешь выбрать принадлежность партии к какому-либо игроку и ее форму поведения (патруль, охрана и т. п.).

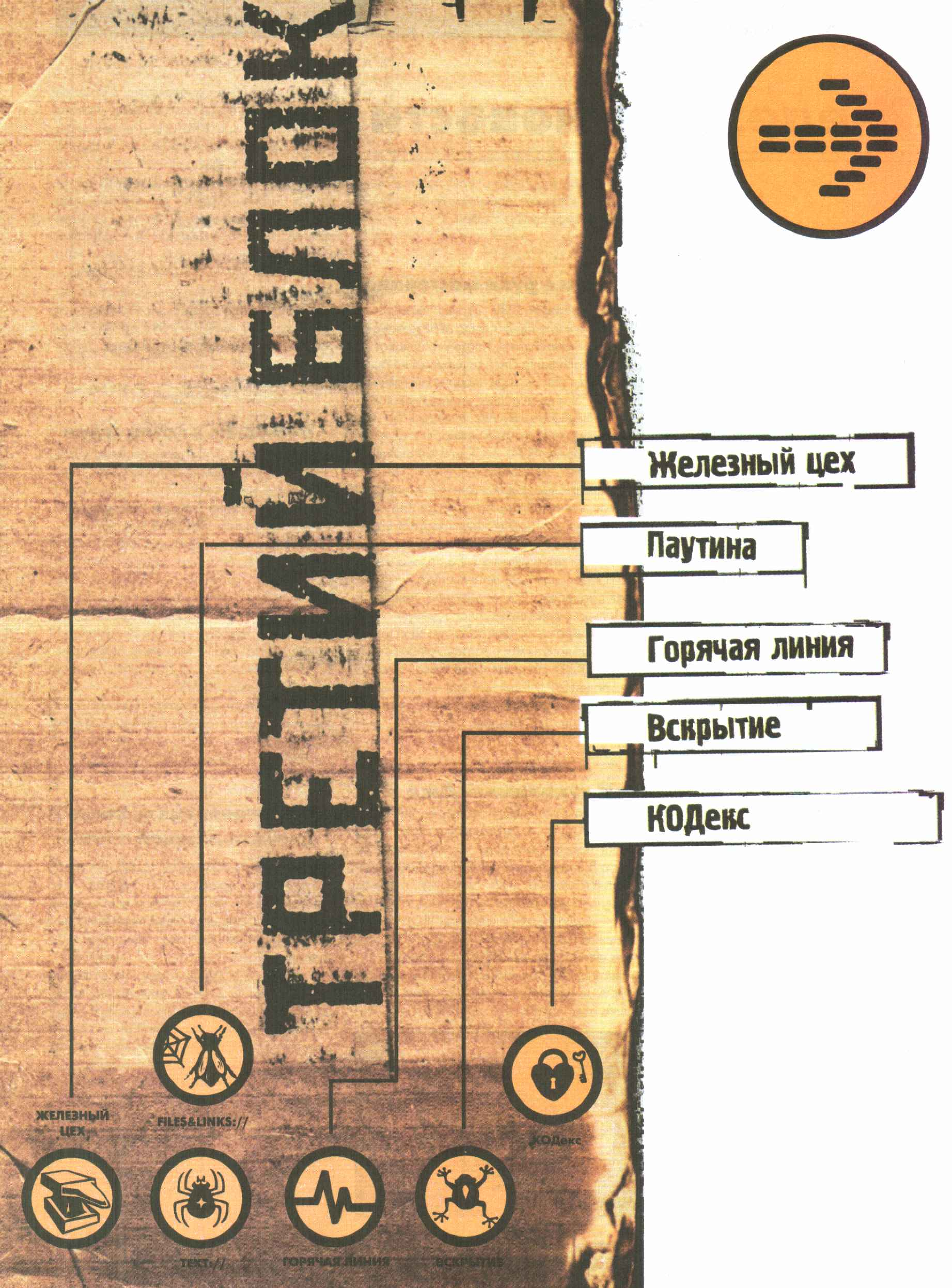
Закладки "Heroes" и "Items" очень похожи по структуре, поэтому рассмотрим их вместе. Количество уникальных героев и артефактов в AoW, естественно, ограничено, но в редакторе существует возможность самому создавать вещи и героев. Процесс этот напоминает генерацию персонажа в RPG — скилл-поинты распределяются по различным скиллам и абилити. При создании героя можно также надеть на него доспехи и пр., а при помещении его на карту — набрать отряд.

Теперь твоя карта наводнена различными монстрами, а герои рвутся в бой. Осталось только одно — найти тех, кто будет этим всем управлять, т. е. королей. Поместить королей на карту тебе поможет закладка "Leaders". На самом деле короли — это те же герои (просто они владеют сферами магии), и все операции с ними проводятся аналогично. И помни — потеря короля означает поражение.

Ну вот, теперь у тебя есть красивая (я не сомневаюсь :)) карта с аккуратно расставленными на ней героями и замками. НО не торопись выходить из редактора и проверь свою работу (кнопка "Validate map" на рабочей панели) — наверняка найдутся ошибки. Теперь, когда ты уверен в завершенности своей карты, можешь смело показывать ее друзьям, заливать в И-нет, присылать нам, чтобы мы выложили ее на компакт ;) и... приступать к следующей.



Вот он, герой. Симпатичный, да? :)



ТРЕТИЙ БЛОК
Железный цех
Паутина
Горячая линия
Вскрытие
КОДекс
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
FILES&LINKS://
КОДекс
TEXT://
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ВСКРЫТИЕ

Железные новости

MetalMaster
metal@igromania.ru

Новые подробности из жизни MP3-плееров

Индустрия портативных MP3-плееров продолжает развиваться семимильными шагами. Причем теперь этот класс устройств, похоже, совсем перебрался в стан бытовой техники. Спрашивается, что нужно нормальному MP3-плееру, чтобы стать независимым от компьютера устройством? Ну, например, обзавестись собственным CD-ROM'ом. Тогда плеер сможет не только играть Audio-CD, но и использовать болванки для хранения MP3-файлов. Три доллара за болванку емкостью 650 мегабайт (15-20 часов музыки с нормальным качеством) против 40-50 долларов за 32 мегабайтную флэш-карту. Согласитесь, заманчивая инициатива. Но находчивые разработчики этим не ограничиваются. Пример тому – новый MP3-плеер, ROME MP3, по внешнему виду являющийся точной копией магнитофонной кассеты. В обычном состоянии пользователь может через наушники слушать музыку, управляя перемоткой, громкостью и воспроизведением, используя кнопки, вынесенные на переднюю панель плеера. А оказавшись вблизи музыкального центра или автомобильной магнитолы, можно смело втыкать MP3-плеер в кассетник и слушать музыку на больших колонках. Эмулируются все функции: воспроизведение, пауза и даже перемотка. Вот такая вот чудо-кассета.

Ну и, наконец, последнее из выпущенных устройство класса "бытовых" MP3 плееров – Aiwa MM-FX500. Это первый плеер, способный не только воспроизводить MP3 файлы, но и записывать их сам. Достаточно подключить его к звуковому входу аудиоцентра, магнитофона, проигрывателя или, на худой конец, воткнуть туда микрофон. Само собой, разработчики разрешают загружать музыку в плеер обычным путем, через параллельный порт PC. Опять же, новинку можно использовать как цифровой диктофон.

На все руки мастерица

На выставке CeBit весьма интересную звуковую карту представила небезызвестная Voyetra Turtle Beach. Карточка называется Turtle Beach Santa Croz, базируется на основе DSP от Cirrius Logic (производительность 420 MIPS) и не обладает поддержкой какихлибо специфических API. Казалось бы, вот незадача, кому же она нужна, вся такая из себя "красивая"? Ан нет, карточка обладает уникальной возможностью подстраиваться под конкретную задачу. То есть, скажем, захотелось послушать 3D-звук? Да без проблем – мощности DSP на это хватает с лихвой. MP3 любим? Отлично – карточка выполнит декодирование MP3-потока сама, на аппаратном уровне нисколько не загружая процессор. Таким образом, при относительной дешевизне плата умеет очень и очень многое. Обещается поддержка шестиканального звука, работа с API EAX, A3D, I3DL2, DS3D. На плате будут присутствовать цифровой S/P DIF выход. А как там, помнится, пел Макаревич? "Не стоит прогибаться под изменчивый API?" Выходит, что стоит.

Неуловимый Джо

Ближе к концу февраля фирма VIA, которая, напомню, теперь вроде как тоже производит процессоры, представила новинку от Cyrix. В процессе разработки процессор назывался Joshua (или попросту – Джо), но в продажу все-таки пошел под старой доброй маркой Cyrix, с индексом III. На рынке появилось две модели – 500 и 533 MHz соответственно, причем это так называемый относительный PR-рейтинг, рабочая частота обоих процессоров несколько ниже. Спрашивается, почему это он такой "неуловимый"? Да как в старом анекдоте: "А кому он нужен?" Пациента не спасают даже частота системной шины в 133 MHz и объем кеша первого уровня в 64 Кб и второго в 256 Кб (для сравнения: Celeron L1 – 32 Кб, L2 – 128 Кб). Поддержка SIMD инструкций 3DNow! тоже не сыграла никакой роли. Процессор с треском провалился на тестах, показав полную несостоятельность в сравнении с ближайшими аналогами – Celeron 400 и Celeron 450. По всей видимости, проблема кроется в слабом блоке операций с вещественными числами (читай: в сопроцессоре). Не спорю, $84 за PR500 и $99 за PR533, несомненно, привлекательная цена, но... "А кому он, [censored], нужен?"



DVD-Audio в каждый дом

Кто из нас не любит качественную музыку? Тех, кто в детстве побратался с медведем, просьба на вопрос не отвечать. Всем же остальным предлагают еще один повод для радости: корпорации Pioneer и Sonic Solutions обещают в скором будущем осчастливить нас новым форматом для хранения музыки – DVD-Audio. В сравнении с старым добрым CD-Audio, это гигантский шаг вперед как по качеству, так и по емкости носителя. DVD-Audio диски способны хранить шестиканальный Surround звук с частотой оцифровки в 192 KHz и выборкой до 24 бит (что снижает уровень шумов до 172 Дб).

Новый формат собираются продемонстрировать в Париже на Audio Engineering Society Convention. Вы все как хотите, а я немедленно отправляюсь в магазин за DVD-ROM'ом.

Операционная система для материнской платы

Поставка в комплекте с аппаратурой драйверов на дискетках и CD – это для нас дело привычное. Но чтобы на компакте обитала своя собственная операционная система, оптимизированная исключительно под данный девайс, – это что-то новенькое. Abit'у, похоже, море по колено: на прошедшем недавно CeBit она представила свой собственный дистрибутив Linux – Gentus. Автоматическое распознавание всех материнских плат от Abit, скомпилированное под эту плату ядро, поддержка UDMA/66. Также на компакте поставляется KDE и GNOME, да и сам процесс установки проходит легко и непринужденно. Так что отныне и пока им это не надоест, все материнские платы Abit будут укомплектоваться фирменным CD с дистрибутивом Gentus. Типа, "Ы!".

Не мытьем, так катаньем...

Последнее время западная кино- и видеоиндустрия проявляет все больше нездорового интереса к проблеме пиратства и распространения нелицензионных копий видеоматериала. И, похоже, известие о взломе механизма шифрования DVD-видео стало последней каплей. Все в срочном порядке кинулись "мочить" пиратов в сортире. (Даже у нас, даже в России, и то "Горбушку" с Митино заодно собираются прикрыть. Чертовски неприятное, кстати, известие.) Intel предложила оригинальную систему шифрования видеосигнала. Где-то на этапе между PC и монитором будет находиться устройство High-bandwidth Digital Copy Protection (HDCP), позволяющее шифровать 56-битным ключом каждый пробегающий мимо пиксель. Типа круто, но наших ты знаешь... "Молодой человек, с этого моста нельзя прыгать..." – "А мне пофигу!" Сломают. :-)

Я всегда с собой беру память, винт и ЦПУ

Увидев эту картинку, вы, скорее всего, хором крикнете: "Ну вот! Еще один MP3-player!" А вот и нет! Конечно, будь эта коробочка моей, в ней обязательно было бы 2-3 гигабайта мпегов, а так я понятия не имею, что там на винте записано... Да-да! Это компьютер. Полностью и целиком, разве что без монитора и клавиатуры. В него можно воткнуть стандартный винчестер 2.5" из ноутбука, одну микросхему памяти SO-DIMM размером до 256 Мб. Встроенный графический чипсет – i810. Звуковой кодек – AC'97 (16-битный стереозвук). Есть порты для подключения PS/2 мыши и клавиатуры, выход на микрофон и наушники, 2 USB порта, S-Video выход. Ну и, естественно, стандартный VGA разъем для подключения монитора.

Размеры: 150 x 106 x 32 мм. Точка и абзац...

Espresso
A Real PC
Actual Size 1:1
Pocket PC

USB: дубль два!

И снова Intel. На этот раз она обещает привести в чувство спецификацию шины USB 2.0 и внедрить ее в оборот в первом полугодии 2000 года. Версия 0.9, появившаяся в декабре, на данный момент находится на тестировании, а финальная версия появится скорее всего в апреле. 480 Мбит в секунду против стандартных 10? Неплохо.

Intel vs. AMD: матч миллениума (размышления)

Все-таки жизнь – штука забавная. Еще чуть более года тому назад первенство Intel не вызывало сомнений даже у самых ярых его ненавистников, а AMD выглядел "почетным конкурентом", плетущимся сзади и поедающим крошки со стола монарха. С выходом Athlon все волшебным образом преобразилось – AMD в мгновение ока стала производителем самых быстрых процессоров, и теперь уже Intel приходится догонять. Битва ведется на всех фронтах, и не последнюю роль играют PR'ы обеих фирм. Заклятые друзья с завидным постоянством обмениваются предупредительными выстрелами, стараясь постоянно снижать цены. Конечные пользователи, естественно, от этого лишь выигрывают.

По заверениям представителей AMD, 1-гигагерцовая (1ghz) версия Athlon появится уже в марте. Причем именно появится, то есть его можно будет купить и пощупать. До этого "гига-атлон" обещали лишь в начале лета, но после анонсирования Intel'овцами Pentium III 1 ГГц, собирающегося приступить к опустошению наших кошельков в апреле, в AMD решили ускориться. Испугались, наверное. Хотя, право слово, непонятно – чего именно? Intel пока еще не в состоянии обеспечить крупных заказчиков достаточными объемами даже 800 и 900 МГц моделей PIII. Чего уж тут говорить об 1 ГГц?! Раньше лета не видать их нам, как своих ушей. Разве что в виде "гонимых" младших моделей с большими такими кулерами в "ледяных корпусах" от Cryotech. :-)



Кое-что о видео...

ViV
viv@igromania.ru

Сначала, как известно, было слово, а дело плелось где-то позади. Сначала был код, местами машинный, в основном ассемблер, для начинающих — Бейсик, для тех, кто поумнее, — масса непонятных и громоздких языков с пафосными названиями. Тогда это было трудно, тогда компьютеры вертели не валики принтеров, а пусковые площадки с ракетами. Тогда это было для избранных и для дела.

Сначала было 2 + 2. О графике узнали потом, да и само устройство для вывода чего-нибудь зелененького и страшного появилось сравнительно недавно. А до этого на огромных ламповых стендах можно было разве что в тетрис играться, да и то не факт — ввод данных пользователя и программного кода осуществлялся посредством перфокарт (таких маленьких беленьких бумажек с циферками и дырочками: одна программа — две стопки перфокарт). Компьютер не говорил, не думал, не служил средством развлечения — он считал.

Потом пришел свет. Он почему-то был зеленый и умел показывать только буквы и цифры. Еще, по выходным дням, позволял выводить мерцающие строчки. К тому же изрядно портил глаза (частоту не помню, но гораздо ниже 60 Гц) и работал только в железных ящиках размером со шкаф. Но это было уже что-то.

Следующим пришло нечто, а именно — "Домашний Компьютер". Вначале работал только с телевизором, потом самому умному пришла в голову мысль убрать частотный приемник и декодер — и получился монитор. Неоценимый вклад в развитие компьютерной индустрии сделала фирма Intel, но речь в этом материале не о ней. С появлением стандарта VGA разработчики получили в зубы приснопамятный "Mode 13h", позволявший выводить на экран графику в разрешении 320*200 в 256-цветной палитре. Для справки: в этом разрешении работали DOOM, C&C, Dune 2, Lands of Lore и т. п.

Лета текла, унося в небытие устаревшие стандарты. Четырехцветный CGA вытеснился EGA, потом пришел MCGA. На смену VGA придумали SVGA, правда, столь знаменательное событие, по мнению некоторых личностей, было омрачено появлением новой операционной системы, со временем развившейся в гигантского 98-ного монстра, который, хоть и силен, как бык, но время от времени все равно заваливается всеми лапками кверху. Но речь опять же не об этом — злословить можно где и когда угодно, а сейчас вернемся к теме.

Корпорация Intel, рискуя нарваться на неприятности со стороны антимонопольной организации, тем не менее, поедала один за другим куски пирога под кодовым названием "Потребительский Рынок". Новый процессор, 486, начал свое триумфальное шествие под гордым лозунгом: "Каждому компьютеру — место под солнцем в мире Multimedia". Кстати, Multimedia, если кто не знал, есть не что иное, как визуальная и звуковая информация.

На первых порах все было не то чтобы очень хорошо — мир "М" был новым и пока что очень бедным. Восьмибитная звуковая карта, хрипящая на высоких частотах и сипящая на низких, VLB видеокарта, способная во всей своей красе работать при 640*480*256 и демонстрировать тебе достоинства цифрового видео в окошке размером с наперсток с частотой 15 кадров в секунду, — вот и все прелести. Но и этого хватало. "Настоящее видео!" — пользователи были просто на седьмом небе от счастья. О 3D графике в те благословенные времена можно было только мечтать, уткнувшись носом в подушку, чтобы окружающие не засмеяли. Нет, само собой, были одаренные личности, выжимавшие из стар믿еньких 386-х и полигоны, и воксельные ландшафты, и все, что взбредет в их головы, но они — лишь исключение, подтверждающее правило.

Народ требовал хлеба и зрелищ. Хлебом заведовала Intel, в 93 году представившая первый Pentium, зрелища обеспечила Microsoft, выпустив операционную систему с правильной многозадачностью и неплохой поддержкой мультимедийных данных. Через какое-то время появились и быстро вошли в повседневный обиход графические ускорители, действительно ускорявшие графику, а не вывод курсора и отображение иконок. Цифровое видео на PC стало реальностью, а те, кто три года назад обкладывались подушками, ввели в обиход термин "аппаратное ускорение 3D графики". Прочно завоевавший себе место под солнцем рынок PC-CD позволил разработчикам использовать большой объем данных нового вида носителей для записи красивых видеороликов.

Начало 1997 года можно считать переломным моментом в развитии мультимедиа систем для PC. Если до этого данный сектор индустрии разрастался бешеными темпами, а количество потребителей, обзаведшихся мультимедийными компьютерами, росло в геометрической прогрессии, то в 1997-м темп несколько замедлился. Цифровое видео проложило себе дорогу в каждый дом, и количество начало перерастать в качество. Причем сразу же выделились два основных направления развития: улучшение визуального качества картинки и снижение объема конечного файла. Последователи первого пытались максимально точно сохранить качество ориги-

нала, при этом избавившись от всевозможной лишней информации. Вторые, наоборот, взяв за основу картинку нормального качества (типа, не фонтан, но жить можно), путем различных ухищрений добивались уменьшения потока данных, чтобы видео можно было смотреть прямо из Интернет по модему. Мне так кажется, что в будущем обе группы придут к консенсусу и получится у них идеальный во всех отношениях способ хранения видеоданных.

В последнее время все уходят от аналогового способа представления видеоинформации (видеокассеты), обращаясь к цифровым записям. У последних есть масса преимуществ: долгое время хранения и эксплуатации, большая помехоустойчивость. Да и файл копируется быстрее, нежели кассеты. Рынок цифровых видеосистем развивается в темпе вальса: еще вчера DVD был в диковинку, а сегодня на любом развале можно купить диски для DVD-проигрывателей. Что будет завтра, никто предсказывать не берется...

Данная статья посвящается цифровому видео на PC, а также его использованию в компьютерных играх. Здесь ты найдешь краткую историю, описание наиболее часто используемых кодеков и прочий треп. Но предупреждаю: в планы автора НЕ входило писать учебник по теории цветопередачи либо расписывать на полжурнала принципы кодирования по алгоритму VQ или JPEG. Кроме того, дабы облегчить читателю усвоение данного материала, были приняты некоторые допущения, так что если ты один из создателей Wavelet теории, просьба не пинать меня за неполное освещение материала. Тем не менее, автор постарается ответить на все вопросы, связанные с данной темой. Пишите.

Немного теории

Прочитав приведенный выше пример, ты, вероятно, решил, что цифровое видео в чистом виде — явление исключительно редкое. И ведь действительно так: при создании видеороликов разработчики предпочитают различные codec'и. Codec, от английского COder-DECoder, это программа, использующая специальные алгоритмы, которые позволяют значительно (обычно в десятки раз) уменьшить поток видеоданных. Установленный у тебя на машине codec также управляет декодированием видеофайла и его воспроизведением. Список установленных кодеков для формата AVI можно посмотреть в пункте Multimedia, кликнув на закладке Devices—>Video Compression Codecs.

На данный момент существует множество различных кодеков, причем один и тот же формат (например, AVI или Quick Time) может обслуживаться несколькими различными кодеками. Обычный файл с цифровым видео представляет собой последовательность закодированных кадров (frames), перемешанных с блоками аудиоинформации (если файл имеет звуковую дорожку).

Небольшой пример для создания представления о реальных цифрах, при обработке видео. Так, задачка со всеми выкладками.

*Стандартный размер изображения качества добротной телевизионной картинки, в формате SECAM (тот самый, что используется в России) составляет 720 * 576 пикселей. Для передачи цветовой составляющей необходимо использовать 24 битный цвет, то есть по 24 бита на каждый пиксель, либо по 3 байта. Видео передается с частотой 50hz — каждую секунду на экране обновляются 50 полей (поле равняется половине кадра). Получаем 25 кадров в секунду. Теперь произведем вычисления:*

*720 * 576 * 3 * 25 = 31104000 байт = 30375 килобайт. То есть в районе 30 мегабайт. В секунду. Такую скорость передачи информации обеспечивает разве что RAID-массив жестких дисков. А на диск емкостью 1 гигабайт помешается в районе полминуты видео. Да, кстати, для справки: разрешение сетчатки глаза приблизительно 8000*8000 пикселей. Так что есть куда совершенствоваться.*

При сжатии видео перед кодировщиком стоят две задачи: уменьшить размер файла (желательно, чтобы при этом на экране можно было бы хоть что-нибудь разглядеть) и обеспечить равномерный поток данных (измеряется в килобайтах в секунду — kbps — и именуется bitrate). Для чего это нужно? Ну, сам подумай: как правило, большие видеофайлы хорошего качества распространяются на компакт-дисках. CD-ROM должен успевать снабдить процессор очередной порцией данных. К примеру, в Video-CD используется bitrate 150 килобайт в секунду (именно столько читает в секунду односкоростной CD-ROM). Если же ты, к примеру, качаешь Real Video клип, то разработчики должны заранее позаботиться о том, чтобы bitrate файла не превышал скорости твоего соединения, иначе звук начнет заикаться, картинка дергаться и т. п. Так что, можно сказать, задачей кодека в целом является создание файла с требуемым bitrate'ом.

Для уменьшения размера цифрового видео применяется множество сложных алгоритмов. Одни используются повсеместно, другие являются патентованными технологиями и задействованы только в одном кодеке. Но полное телевизионное разрешение стандарта PAL / SECAM практически не используется (во всяком случае, в игровых видеороликах), так как требует большого потока данных и сильно загружает центральный процессор. Чаще всего мы смотрим ролики в разрешении 320*240 (у Video-CD чуть больше — 352*288). При воспроизведении изображение растягивается на весь экран. На хорошей видеокарте, с поддержкой масштабируемости (Scalability — это когда карточка умеет тянуть картинку и сглаживать крупные пиксели), искажения картинки практически незаметны. Но телевизор все равно круче :-) (это первый смайлик в статье).

Все существующие кодеки делятся на два типа — Lossy и Loseless. Первые сжимают видео без потери данных (то есть, декодировав файл обратно и сравнив его с оригиналом, мы не найдем никаких отличий даже под микроскопом). Наиболее ярким примером является формат





GIF и его расширение GIF89a. Там применяются исключительно "честные" способы уменьшения данных, а качество изображения при этом не отличается от оригинала. Однако такие кодеки позволяют достичь достаточно малого коэффициента сжатия (порядка 1/3 от исходного объема) и не пользуются особой популярностью.

Также следует упомянуть об алгоритме сжатия Huffman'а. Не буду вдаваться в подробности, лишь скажу, что он основан на поиске повторяющихся последовательностей символов и замене их на специальные коды. Данный алгоритм является бесплатным и используется практически в любом кодировщике видео (и не только — его еще все архиваторы с удовольствием используют) как последняя ступень сжатия.

А вот lossy кодеков — пруд пруди. Алгоритмы, используемые ими при сжатии информации, основаны на некоторых особенностях работы человеческого глаза. Как известно, сетчатка глаза более восприимчива к интенсивности света, нежели к его цветовой составляющей. Перевожу на русский: сначала ты осознаешь, что солнце яркое, и только потом поймешь, что оно желтое. После преобразования из RGB в яркость и цветность получаются две составляющих пикселя вместо трех (интенсивность и цветность вместо красного, синего и зеленого). Сгруппировав четыре близлежащих пикселя, можно записать для них одно значение цветности вместо четырех. Глаз разницы не заметит, ему яркость важна. Сложно, не правда ли? А кто говорил, что будет легко. Как бы то ни было, одна из задач кодировщика — определить ненужную либо "не бросающуюся в глаза" часть изображения и отложить ее до лучших времен. Зачем она нужна, коли глаз ее не видит, так?

Большинство кодеков можно также разделить по работе с последовательностью кадров на два подвида — Spartial и Temporal. Первые оперируют только с отдельными кадрами, стараясь всеми правдами и неправдами свести их размер до минимума. Сжатые кадры затем последовательно записываются в файл. Другие же оперируют группами кадров, отсеивая ненужную информацию последовательности. Последние компрессируют гораздо эффективнее, так как используют компенсацию движения. Что это за зверь такой? Объясняю: при работе Temporal кодеки делят все кадры на два вида — Interframe (ключевые) и Intraframe (промежуточные). Первые кодируются полностью, используя методы сжатия, аналогичные тем, что имеются у Spartial кодеков (иными словами, кадры для Spartial кодека являются ключевыми). В промежуточных кадрах кодируется только та информация, которая отличается от ключевого кадра. Данный алгоритм именуется и компенсацией движения (motion compensation).

Допустим, мы наблюдаем на экране человека, сидящего в кресле с сигаретой и бокалом вина. От сигареты вьется дымок, постепенно рассеивающийся в воздухе. Время от времени человек подносит правую руку ко рту и делает глоток из бокала. В первом кадре любой (абсолютно любой) кодировщик запишет полное изображение. А вот потом он этого делать не будет. Кодек оценит изображение и, заметив, что изменяется только рука с сигаретой, небольшая область над ней (там, где дым еще различим) и рука со стаканом, закодирует только блоки, которые претерпели трансформацию, взяв все остальное из предыдущего кадра. Усложненным вариантом данного алгоритма является предсказание движения (motion prediction). В этом варианте картинка может строиться, используя не только блоки из предыдущего кадра, но и из последующего.

Тем, кто заинтересуется подробностями сжатия цифрового видео и различными алгоритмами, используемыми для этих целей, рекомендуется почитать конференции comp.compression. Мы же поподробнее остановимся на наиболее известных видеоформатах и расскажем, где, как и зачем их используют.

AVI

Формат AVI (Audio Video Interchange) разработан специально для операционной системы Windows (другое название — Video for Windows). Впервые данный формат был применен еще в Windows 3.11 — именно он и положил начало эры Multimedia.

AVI является своеобразным стандартом для цифрового видео на PC. В нем могут использоваться несколько различных кодеков. Из самых известных стоит отметить Cinepak (весьма быстрая схема паковки и воспроизведения видео, часто используется в играх), Microsoft RLE и Intel Indeo 3.2.

AVI файл состоит из заголовка, в котором указывается используемый кодек, а также из одного или более потоков (аудио или видео). Для воспроизведения AVI файла лучше всего использовать Media Player. Открою маленький секрет: разработчики иногда переименовывают AVI файлы, чтобы пользователи не смотрели то, чего не надо. Но любой AVI файл начинается с четырех магических букв — RIFF. Нашел эти буквы — смело открывай файл плеером и смотри.

Основное предназначение AVI формата — служить стандартизированным хранилищем цифровых видеоданных с возможностью быстрого доступа к ним. Сам формат не блещет высокими показателями сжатия, да этого и не требуется. Хотя в последнее время появилось несколько кодеков, рассчитанных на низкий bitrate (например, H263 или VDO-Video), которые можно использовать в телеконференциях или даже для передачи видеоданных по модему, но основной сферой применения AVI все же остаются различные мультмедиа-приложения и компьютерные игры.

MPEG

MPEG — стандарт кодирования и передачи цифрового видео, разработанный Moving Pictures Expert Group и принятый к использованию в 1990 году. Основное предназначение — хранение и передача качественного цифрового видео, и только. В других целях практически не используется. Уж больно долго из него отдельные кадры выковыривать.

Скорее всего, ты слышал о Video-CD (CD-i) дисках. Записанные туда фильмы как раз и кодируются по стандарту MPEG. При этом создается видео с bitrate'ом в 1.15 Mbps (150 килобайт в секунду), где 224kbps отводятся под аудиоданные, сжатые по алгоритму Mpeg

Layer II (предшественник популярного формата MP3), а остальное используется для кодирования видеоинформации.

MPEG файл состоят из трех потоков — системного, аудио и видео. Предназначение последних двух, я думаю, и так понятно, а первый используется для правильной синхронизации картинки и звука (чтобы диктор на экране разевал рот тогда, когда надо). При создании MPG видео- и аудиоинформация кодируются отдельно, после чего объединяются в системный поток.

При сжатии видеоинформации MPEG делит все кадры на три типа: I — Intraframe (ключевые), P — Predicted Frame (переходные) и B — Bi-directional Predicted Frame (двухпереходные). Первые кодируются полностью, вторые используют блоки из ключевых кадров, а третьи дополнительно могут использовать блоки из последующих B или P кадров. При кодировании формируется единая последовательность картинок, например, YBBPBBPBBPBBY... и т. д. При этом декодироваться кадры будут следующим образом: Y, затем B (четвертый по счету), затем 2 и 3 P, так как для реконструкции B-изображения необходимо декодировать не только предыдущий, но и последующий кадр. Этим и объясняется трудности, возникающие при редактировании MPEG, ведь измени лишь один кадр — и придется менять всю последовательность.

Воспроизводить MPEG файлы можно Windows Media Player'ом, доступным на сайте компании Microsoft (если кто-то еще не знает — www.microsoft.com). В Сети также можно найти множество freeware и не очень MPEG кодировщиков (рекомендую Xing Encoder либо DVMpeg).

Развитием стандарта MPEG стал MPEG-2, используемый в DVD дисках. Основными отличиями "наследника" являются более высокие разрешения (поддержка стандартного PAL сигнала формата 704*576), возможность работать с чересстрочной разверткой, более продуктивные алгоритмы кодирования ключевых кадров. Звуковой сигнал в MPEG-2 кодируется по алгоритму AAC-3 (поддержка шестиканального стандарта Dolby Prologic 5.1). Для нормального воспроизведения файлов mv2 требуется аппаратный декодер либо очень мощный процессор — PII-300 и выше. Зато и качество будет, как в "Codec Киномир".

В ближайшем будущем увидит свет очередная модификация формата — MPEG-4. Разработчики надеются, что их детище станет стандартом де-факто для передачи мультимедийной информации по Сети, так как в первую очередь оно ориентировано на малые bitrate'ы.

При сжатии вся сцена делится на несколько составляющих (передний план, задний план, движущиеся объекты, трехмерные VRML-объекты, звук, связанный с тем или иным объектом), каждая из которых будет кодироваться различными способами, а системный поток будет описывать объекты и их взаимодействие. Выживем — увидим.

SMK

Smaker, разработанный фирмой RAD Game tools, на данный момент является самым быстрым видеокодеком в мире. И неудивительно: ведь SMK файлы работают с 8-битным цветом, наподобие формата GIF89a. Благодаря высокой скорости Smacker очень часто используется разработчиками в качестве основного видеоформата в играх (StarCraft и Diablo, Jedi Knight и The Rebellion). Причем опять же за счет скорости та же Blizzard использует SMK для анимации спрайтов (помните небольшие картинки ваших воинов на toolbar'e в StarCraft?).

Многие ошибочно считают, что 256 цветов недостаточно для кодирования живого видео (фильмов, 3D-роликов), так как из-за недостатка цветов практически невозможно создать плавные цветопереходы (закат, водяную гладь). Данное утверждение действительно, но только не для SMK. Этот формат позволяет чуть ли не для каждого кадра использовать свою собственную палитру, а специальная технология полутонов создана как раз для решения проблемы переходов.

Компрессия аудиоданных в Smacker построена на квантизации. То есть чем сильнее сжимается звук, тем больше появляется шумов. Достоинством данного алгоритма является высокая скорость. Кроме того, SMK-файлы могут содержать до 99 различных аудиотреков, позволяя тебе записать, скажем, перевод на трех различных языках.

Smacker является масштабируемым форматом. Создав файл, ты можешь не заботиться о том, что у человека слишком слабая машина. Smacker сам должным образом подстроится под конфигурацию оборудования и одинаково хорошо будет идти как на 486-м, так и на Pentium-II. Да что там PC: SMK — платформо-независимый формат, проигрыватели есть и под MAC, и под Unix, и под Windows 95, и даже (сюрприз!) под DOS.

И, наконец, несомненным преимуществом Smacker является его свободное распространение. Все желающие могут скачать с сайта www.radgametools.com программный пакет, позволяющий проигрывать и компрессировать свои собственные Smack'и, микшировать звук. К программе прилагается толковая документация, одинаково интересная как для начинающего пользователя, так и для профессионала. Программисты и дизайнеры могут за более чем скромную сумму купить лицензионный SDK и получить в руки все исходники быстрого и качественного формата сжатия видео.

Совсем недавно Rad Game Tools снова перевернула мир с ног на голову, выпустив новый формат цифрового видео — BINK, превосходящий по всем характеристикам текущего лидера — MPEG 2. И неудивительно — ведь он использует около 40 различных алгоритмов сжатия одновременно. На данный момент BINK пока не получил широкого распространения, но искренне надеюсь, что ему удастся повторить славную карьеру своего прародителя Smacker'а. Все желающие могут скачать с сервера компании свободно распространяемую бета-версию кодировщика и проигрывателя.

Цифровое видео прошло гигантский путь, и еще столько же ему идти. В скором будущем появятся и трехмерные мониторы, и по-настоящему трехмерный звук. А пока нам остается довольствоваться тем, что есть. Ведь, как-никак, хорошую игру делает не только геймплей, но и внешнее оформление, в частности — ролики. Пример тому — Final Fantasy 8.






Через тернии к HTML

Окончание. Начало в предыдущем номере.

Помнится, месяц назад предлагал я вам сделать свою собственную страничку, посвященную собранию сочинений тов. Пушкина. Предложить-то предложил, а сам, что называется, занялся форменным битьем баклуш. Придется исправляться и подавать пример всей прогрессивной части человечества, в лице вас, ув. читатели. Сегодня как раз этим и займемся – будем ваять памятник нерукотворной (скорее, компьютеротворный) Александру Сергеевичу и параллельно знакомиться с новыми тэгами языка HTML.

С чего начинается HTML-файл

В прошлом номере я как-то незаслуженно обошел вниманием заголовок HTML файла. А ведь в нем, между прочим, много всего интересного. Например, там можно прописать самый значимый (в первую очередь – для тебя) тэг, в котором указывается имя автора <META NAME="author" CONTENT="Евлампий Матобранский">. Страна должна знать своих героев, даже если у них такие трудновыговариваемые имена.

Продолжим. Абзацем выше я обозвал метаинструкцию – тэгом. Каюсь, она действительно в первую очередь метаинструкция, и только с большой натяжкой – тэг. Для чего они нужны, метаинструкции? (слово мне определенно нравится – уже хорошо). В первую очередь они используются для определения некой переменной. Например, <META NAME="description" CONTENT="Просто еще одна страничка" создает описание твоей странички, которым впоследствии могут воспользоваться поисковые роботы вроде Yahoo и Рамблера.

В заглавии любой странички практически всегда присутствует определение метаинструкции "тип данных" (content-type). Для HTML-файла он всегда выставляется в text/html. В этой же инструкции, как правило, указывается кодировка русскоязычных букв (KOI8, WIN1251 и т.п.) Так, в начале твоей странички с большой долей вероятности можно будет встретить строку

```
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html;
charset=windows-1251">
```

Если посетитель странички по счастливому стечению обстоятельств окажется "каждым первым пользователем Windows 95", то русские буковки выведутся на экран в своем первозданном виде. Впрочем, последнее время на серверах все чаще и чаще встречается автоматическая перекодировка русского текста, как следствие – метаинструкция charset употребляется все реже.

Зато часто употребляется другая весьма интересная инструкция – REFRESH. Употребляется, как нетрудно догадаться знающему английский человеку, для обновления содержимого окна браузера. В качестве параметра CONTENT указывается время в секундах, по истечении которого браузер пользователя "пойдет" по указанной в параметре URL ссылке. Так, например, встретив в HTML файле строчку

```
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="10;
URL=www.pushkin.ru">,
```

браузер обождет десять секунд и, если не дождется дополнительных указаний со стороны визитера, отправится на www.pushkin.ru. Весьма удобно при смене адреса оставлять на старом месте эдакий редирект с использованием метаинструкции REFRESH, инициирующей переход на новый адрес странички.

В заголовке HTML-файла (не забыл? Заголовок – та часть файла, которая находится между тэгами <HEAD> и </HEAD>) также настраивается общий внешний вид (можно даже сказать – дизайн) документа. Например, используя параметр BACKGROUND тэга <BODY> можно задать картинку, служащую задним фоном страницы.

<BODY background=picture.jpg>. При этом вышеозначенная картинка будет вести себя подобно обоям Windows. Если картинка окажется слишком маленькой, то все оставшееся место заполнится ее копиями, как кусочками мозаики. Поклонники творчества К. Малевича могут забыть про картинку и просто указать черный цвет фона, используя параметр bgcolor тэга <BODY>.

<BODY bgcolor=#000000>. Для забывчивых напоминаю – цвет указывается в шестнадцатиричном исчислении. В этом же тэге указывается основной цвет текста на странице и цвет, которым выделяются ссылки (параметры text и link соответственно). Так что, вдоволь наевшись морковки и сняв фиолетовые очки, делаем для нашей странички черный фон, белые буквы и серые ссылки.

<BODY text=#000000 bgcolor=#FFFFFF link=#505050>

Книжка с картинками

Если бы наша потребность в Сети ограничивалась лишь чтением технического текста, то мы, конечно, были бы исключительно умными, но... Но это не так. Не в последнюю очередь на удобоваримость сайта влияет его визуальное представление, то есть все эти красивые кнопочки, картинки и прочие финтифлюшки. Вот о них и поговорим.

Все браузеры без исключения понимают два графических формата – GIF и JPEG (исключения встречаются в виде PNG для IE либо же в виде VIF для Netscape с соответствующим плагином). Чтобы поместить картинку на страничку, используется непарный (тот, который не надо закрывать) тэг <IMG>. На местонахождение графического файла указывает параметр SRC этого тэга. Поэтому, чтобы вставить на заглавной страничке портрет, скажем, Пушкина, достаточно написать: <img src=pushkin.gif>, если картинка находится в том же каталоге, что и HTML-файл, или <img src= директория/pushkin.gif>, если требуется указать полный путь к файлу.

Картинку, как и текст, можно позиционировать по экрану. Для этого воспользуйся параметром align.

```
Например, вот так: <img align=center src=pushkin.gif>
Или вот так: <img align=left src=pushkin.gif>
```

Еще в тэге <IMG> можно указывать такие параметры картинки, как ее размер по горизонтали и вертикали. Для чего это требуется? Если вдруг у твоего посетителя в настройках браузера отключена загрузка изображений, то вместо картинки на странице появится невразумительный значок. Теперь представь, что картинок несколько, и все они являются частью отдельного изображения. Если какая-то из них не покажется, то текст уедет фиг знает куда, сама структура страницы пойдет к чертям собачьим, а ты в глазах посетителей окажешься куда большим... гм... фокусником, нежели Гарри Гудини. Лучше сразу замерить картинку в каком-нибудь графическом редакторе и прописать ее точный размер. И заодно



добавить параметр ALT, указав в нем комментарии к картинке, дабы не узревшие графику пользователи догадались, что именно они пропустили

```
<img width=320 height=400 src=pushkin.gif alt=Пушкин, собственной персоной> Что-то вроде этого.
```

Ну и, естественно, на картинку можно поставить ссылку, чтобы посетитель, кликнув на изображение поэта, загрузил страничку с его краткой биографией (такой малоизвестной!).

<img src=pushkin.gif> Вот так вот это и делается.

Красоты ради, а также токмо волею посетившей меня мысли, можно, используя параметр BORDER, сделать вокруг картинки рамку толщиной в несколько пикселей.

<img border=2 src=pushkin.gif> Например, в два пикселя.

Параметрами VSPACE и HSPACE тэга <IMG> указывают отступ другой графики и текста от картинки. Если, к примеру, требуется поставить рядом две картинки и сделать так, чтобы между ними было расстояние в двадцать пикселей, то лишь пишем для первой картинки:

<img src=pushkin.gif vspace=20>, и дело в шляпе! А картинка на экране.

Наполнением сайта могут послужить не только графика или текст, но и звук, или, допустим, видео.

Или фоновая музыка. С ней, кстати, все как нельзя проще. Адептам IE разрешается использовать тэг <BGSOUND>, и их страничка встретит пользователя торжественным маршем Пушкина (при чем здесь Пушкин?.. мда... надо было объяснять на примере Мендельсона) в формате MIDI, либо же фразой "Пушкин маст дай" в формате WAV.

<bgsound=pushkin.wav loop=true> Воистину мастдай! Параметр loop, кстати, указывает на необходимость повтора звукового файла снова и снова. Представь себе ощущения посетителя, тысячу и один раз выслушавшего твое мнение по поводу Александра Сергеевича. Посетитель, во имя сохранения рассудка, немедленно закроет окно IE с твоей страничкой. Или же не закроет, если браузер – Netscape. Ибо там этот тэг не работает, и приходиться пользоваться другим – <EMBED>.

<EMBED src=pushkin.wav></EMBED> При считывании браузером данного тэга на экране появится небольшой пульт управления мультимедиа-проигрывателем. Его внешний вид и прочие настройки можно регулировать соответствующими параметрами: width – ширина в пикселях, height – высота в них же, autostart – true/false (композиция играется сразу после загрузки), loop – true/false (режим повтора), play_loop – количество повторов и hidden – true/false (можно спрятать панель управления проигрывателем куда подальше, дабы предупредительно отнять у пользователя возможность отключить надоедливую музыку).

Есть, кстати, один единственный случай, когда оба тэга не работают. Как думаешь, какой? Гм... когда звуковой карты нет.

Таблица дизайнопостроения

В слове, между прочим, семнадцать букв. Но это так, лирическое отступление. А если конкретно, таблицы – это наиизвестнейший способ форматирования текста и картинок.

Предположим, захотелось нам создать маленькую такую табличку с некоторым количеством ячеек и двумя колонками. Первая, бесхитростно названная "Произведение", содержит наименования различных рассказов, выходивших из-под пера Пушкина; во второй ("Год") указана дата, когда оные опусы увидели свет. Итого: две колонки, как минимум две ячейки.

Открываем табличку, используя парный тэг <TABLE>. При создании таблицы крайне желательно указать такие параметры, как ее высоту (WIDTH) и ширину (HEIGHT). Задний фон таблицы можно покрасить в нужный цвет параметром BGCOLOR, либо же поставить туда картинку (BACKGROUND). Границы ячеек таблицы также можно очертить рамкой (цвет рамки регулируется параметром BORDERCOLOR, а ширина – BORDER).

Строка таблицы открывается тэгом <TR>. В атрибутах тэга можно регулировать фоновый цвет или же подставлять картинку. Ячейка создается тэгом <TD> и, как ты уже, наверное, догадался, в атрибутах можно задать вид отдельной ячейки.

Теперь на примере. В HTML виде наша табличка будет выглядеть следующим образом.

```
<TABLE>
<TR>
<TD>Произведение</TD><TD>Год</TD>
</TR>
<TR>
<TD>"Агу...Ма...ма..."</TD><TD>на восемнадцатом месяце</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Если не задавать точный размер таблицы параметрами WIDTH и HEIGHT, то ее финальный размер будет складываться из суммы длины всех ячеек и высоты всех строк. Как нетрудно догадаться, размер строки и ячейки зависит от размера впихнутой туда картинки или текста. Однако если мы хотим сделать таблицу с жестким форматированием, надобно подсчитать ее точные размеры и прописать их параметрами WIDTH и HEIGHT.

```
<TABLE WIDTH 300 HEIGHT 200>
<TR HEIGHT 100>
<TD WIDTH 150>150 пикселей</TD><TD WIDTH 150>150 пикселей</TD>
</TR>
<TR HEIGHT 100>
<TD WIDTH 150>150 пикселей</TD><TD WIDTH 150>150 пикселей</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Размер таблицы можно указывать не только в пикселях, но и в процентах от размера экрана. Тогда табличка будут сжиматься или расширяться в зависимости от разрешения, выставленного на компьютере посетителя странички.

```
<TABLE WIDTH %50 HEIGHT %20>
<TR HEIGHT %50>
<TD WIDTH %50>25% от экрана (50% от 50%)</TD><TD WIDTH %50>25% экрана </TD>
</TR>
<TR HEIGHT %50>
<TD WIDTH %50>25% экрана </TD><TD WIDTH %50>%25 экрана </TD>
</TR>
</TABLE>
```



К слову, создание таблиц часто подобно Сизифову труду. Ибо одна-единственная ошибка, которую ты вполне можешь не заметить (например, размер где-нибудь забыл указать), повлечет за собой полное кривокосие оной таблицы, вплоть до торжественного разъезда отдельных ячеек в противоположные углы окна браузера. Или, скажем, в IE все будет нормально, в то время как NC мигом сделает из таблицы хаотичное нагромождение текста/картинок.

Таблицу, равно как и картинку, можно выравнивать параметром ALIGN. Строку можно позиционировать параметром ALIGN. Ячейку, и ту можно двигать по экрану, используя все тот же ALIGN.

Таблицы бывают разные. Например, в первой строчке три ячейки, во второй две, в третьей опять три. Чтобы справиться с такими "вредными" привы... табличками, у тэгов создания строки и ячейки есть пара специальных параметров: ROWSPAN и COLSPAN. Первый параметр позволяет растянуть ячейку на необходимое количество строк, а второй устанавливает размер ячейки по горизонтали. Иными словами, если мы захотим модифицировать нашу таблицу и сделать в третьей строке всего одну ячейку, то пишем:

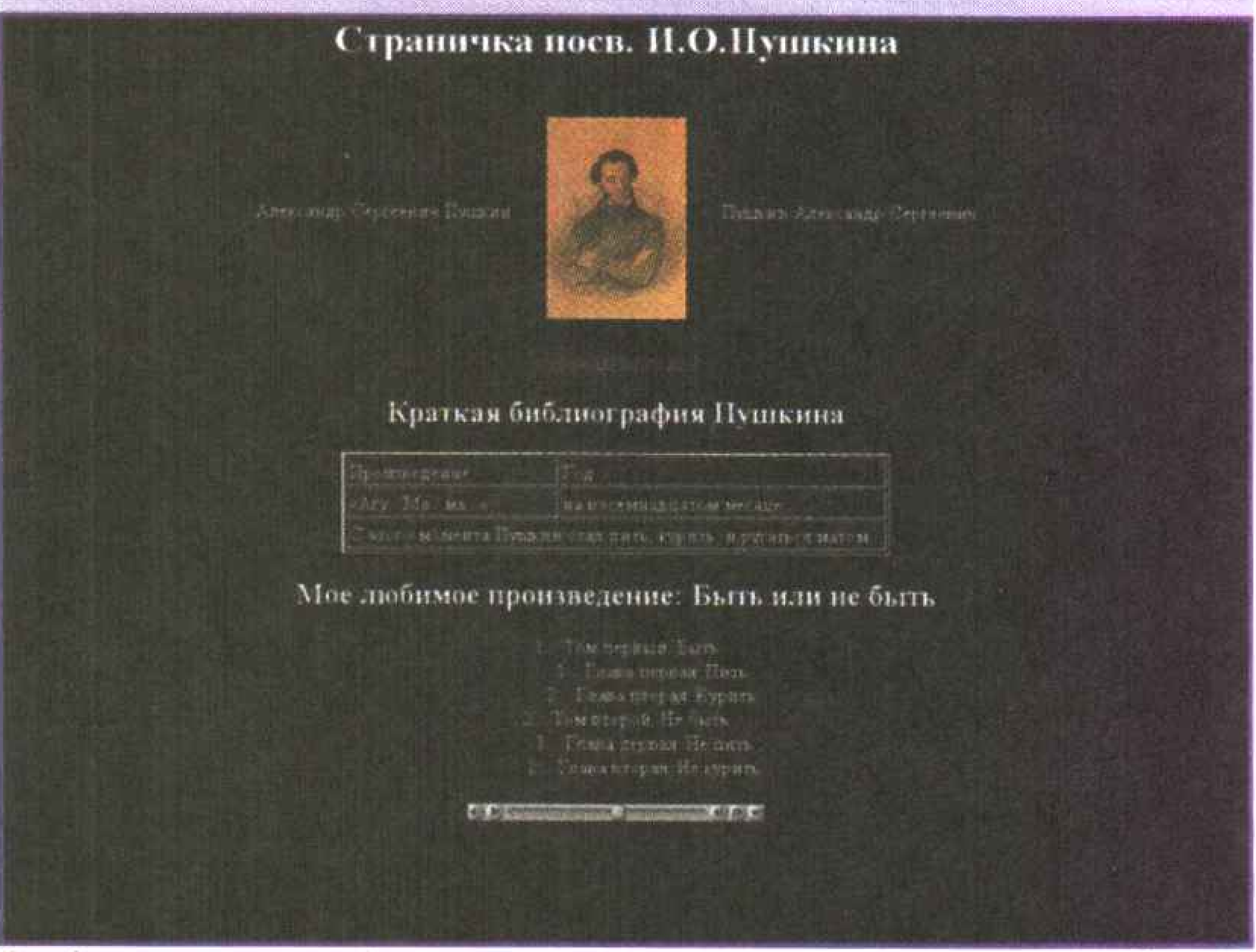
```
<TABLE>
<TR>
<TD>Произведение</TD><TD>Год</TD>
</TR>
<TR>
<TD>"Агу...Ма...ма..."</TD><TD>на восемнадцатом месяце</TD>
</TR>
<TR>
<TD COLSPAN=2>С этого момента Пушкин перестал пить, курить,
и ругаться матом...</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Если потребуется растянуть ячейку на две строки (скажем, Пушкин обдумывал свое великое "Агу...Ма...ма" целых два года, с момента своего рождения), то делаем так

```
<TABLE>
<TR>
<TD>Произведение</TD><TD>Год</TD>
</TR>
<TR>
<TD ROWSPAN=2>"Агу...Ма...ма..."</TD><TD>на первом году
жизни</TD>
</TR>
<TR>
<TD>...и на втором тоже</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Такой вот он был, Пушкин.

```
<HTML>
<HEAD>
<META NAME="author" CONTENT="Евлампий Матобранский">
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html;
charset=windows-1251">
<TITLE>Тестовая страница им. А.С.Пушкина</TITLE>
</HEAD>
<BODY text=#FFFFFF bgcolor=#000000 link=#909090>
<H1 align=center>Страничка посв. И.О.Пушкина</H1>
<CENTER>
Александр Сергеевич Пушкин
<img hspace=20 vspace=20 border=4 align=center
src=pushkin.jpg>
Пушкин Александр Сергеевич
<br>
<a href=mailto:pushkin@heaven.god>pushkin@heaven.god</a>
<br>
<h2 align=center>Краткая библиография Пушкина</h2>
<TABLE border=2>
<TR>
<TD>Произведение</TD><TD>Год</TD>
</TR>
<TR>
<TD>"Агу...Ма...ма..."</TD><TD>на восемнадцатом месяце</TD>
</TR>
<TR>
<TD COLSPAN=2>С этого момента Пушкин перестал пить, курить,
и ругаться матом...</TD>
</TR>
</TABLE>
<h2 align=center>Мое любимое произведение: Быть или не
быть</h2>
<OL>
<LI>Том первый: Быть
<OL>
<LI>Глава первая: Пить
<LI>Глава вторая: Курить
</OL>
<LI>Том второй: Не быть
<OL>
<LI>Глава первая: Не пить...
<LI>Глава вторая: Не курить...
</OL>
</OL>
<EMBED width=240 src=pushkin.wav></EMBED>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```



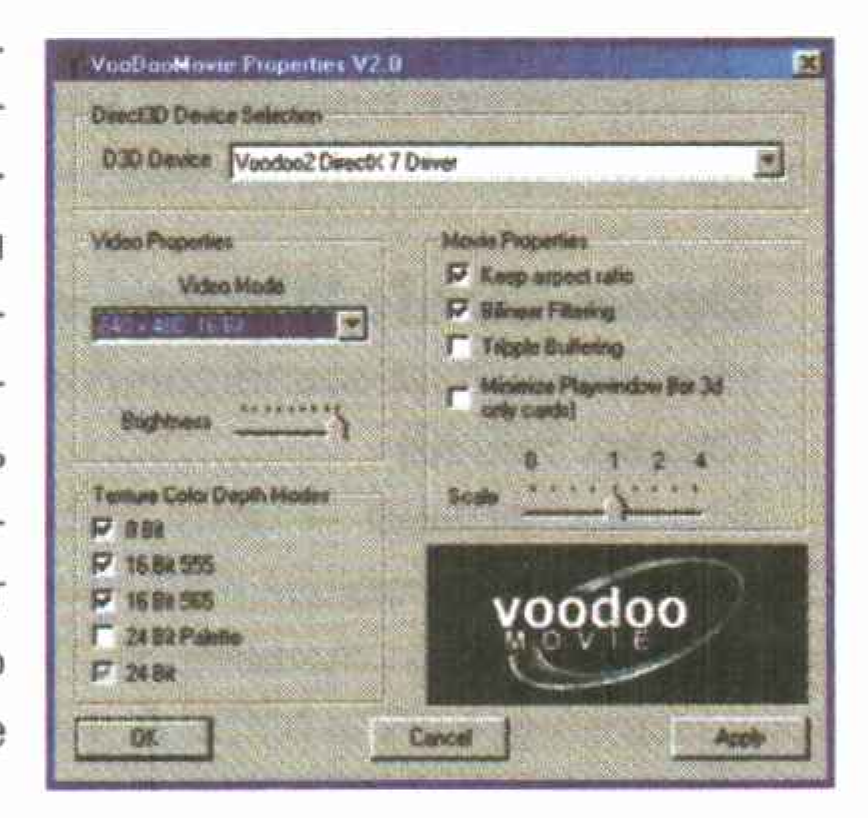
О таблицах, кстати, все. Страничка у нас получилась вполне внушительная. Финальный скрин прилагается. А вот и исходник. Попробуй с ним поэкспериментировать.

I. Полезные утилиты

Voodoo Movie v.2.0

http://vdmovie.operation3d.com/
Размер: 300 Kb

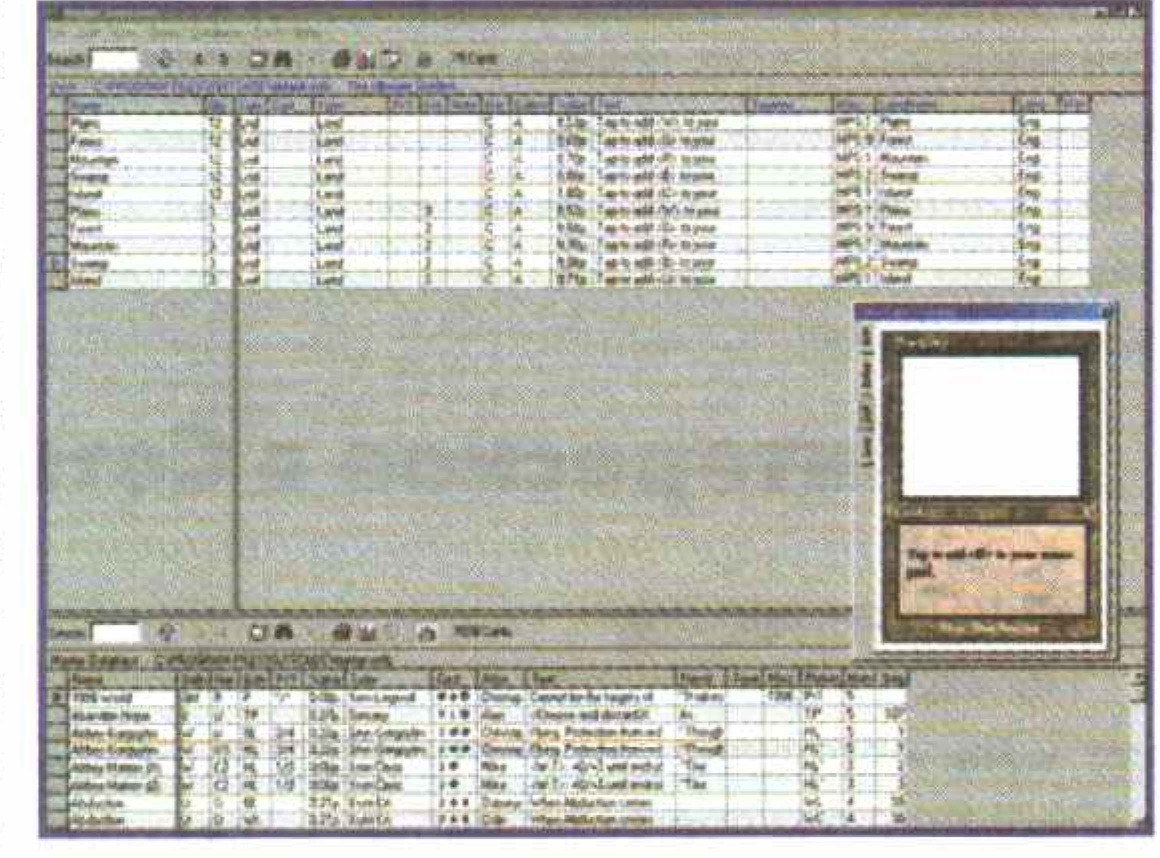
Весьма необычная программка. Вероятно автор был большим шутником, так как однажды пришел к мысли: «А почему это 3Dfx используют только для вывода 3D графики? Почему он не может ускорять 2D графику?». Подумал автор, понравилось ему это, и решил он сделать программку, проигрыватель видео файлов, которая бы использовала 3D ускоритель. И получилось у него Voodoo Movie – программа, являющаяся дополнением к Windows Media Player. После ее инсталляции у тебя появляется возможность использовать свой 3D ускоритель для обработки видео. А ведь он (ускоритель) многое умеет. Например, может масштабировать изображение, увеличивая или уменьшая отдельные его участки, перемещать картинку в любое место экрана, регулировать яркость и контрастность. Последняя версия программы работает через Direct3D, а это значит, что поддерживаются все известные 3D акселераторы.



Magic Suitcase v.5.01

http://www.dragonstudios.com/suitcase/
Размер: 9 Mb

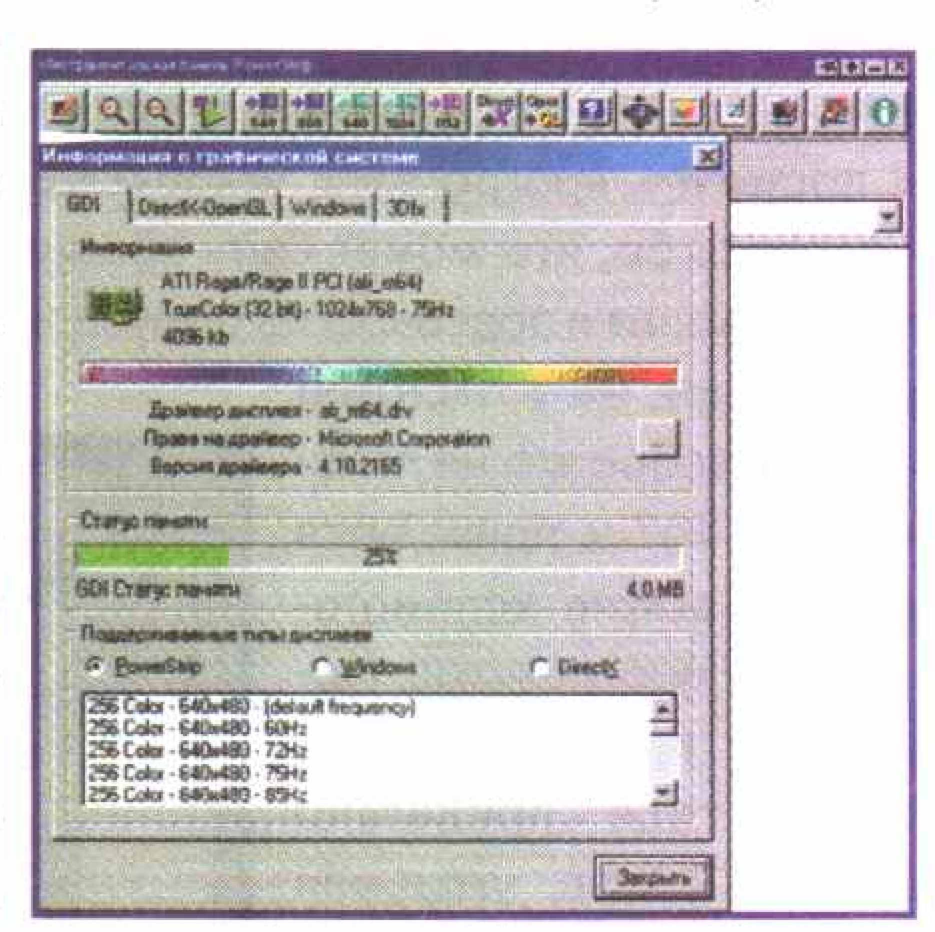
Эта программа — дань поклонникам MTG. Если ты уже «подсел» на собирание карт, если по ночам тебе снятся три Black Lotus'а в одной колоде и крутая комбинация, убивающая противника на первом ходу, то... То Magic Suitcase тебе определенно пригодится. Вообще это такой менеджер карт. Он знает все о всех выпущенных наборах и всегда даст тебе справку по той или иной карте. С его помощью ты можешь сортировать карты по определенному признаку (например, по цвету, или по стоимости), собрать любую колоду (не тратя при этом ни копейки) и просчитать вероятность прихода той или иной карты. Ты можешь даже протестировать свою колоду, сыграв с другом в MTG на компьютере. И самое интересное — можно даже распечатать проксю какой-нибудь дорогой карты, положить ее в колоду и играть со знакомыми. В этом номере на компакте ты найдешь дистрибутив программы и последний апдейт, с картами набора Mercadian Masks.



PowerStrip

http://www.entechtaiwan.com/ps
Размер: 650 Kb

Сколько графических ускорителей, столько и... утилит, еще более эти самые ускорители ускоряющие. Но есть и универсальные программки, поддерживающие большинство известных акселераторов. Например, PowerStrip — как раз такая программка. После инсталляции у тебе на рабочем столе появляется менюшка, обеспечивающая быстрый доступ ко всем опциям твоей видео карты, а также вспомогательного 3D ускорителя (Voodoo1, Voodoo2), если таковой есть. Программа не только позволяет настроить частоту обновления экрана и отцентровать картинку в мониторе, но и поднять частоту графического процессора и памяти, включить / отключить различные опции (скринсейвер, работа в D3D). В общем, исключительно полезная программка для любителей ускорять все, что ускоряется, и не только...



Magic Trainer Creator v.1.27

http://fly.to/mtc
Размер: 1.7 Mb

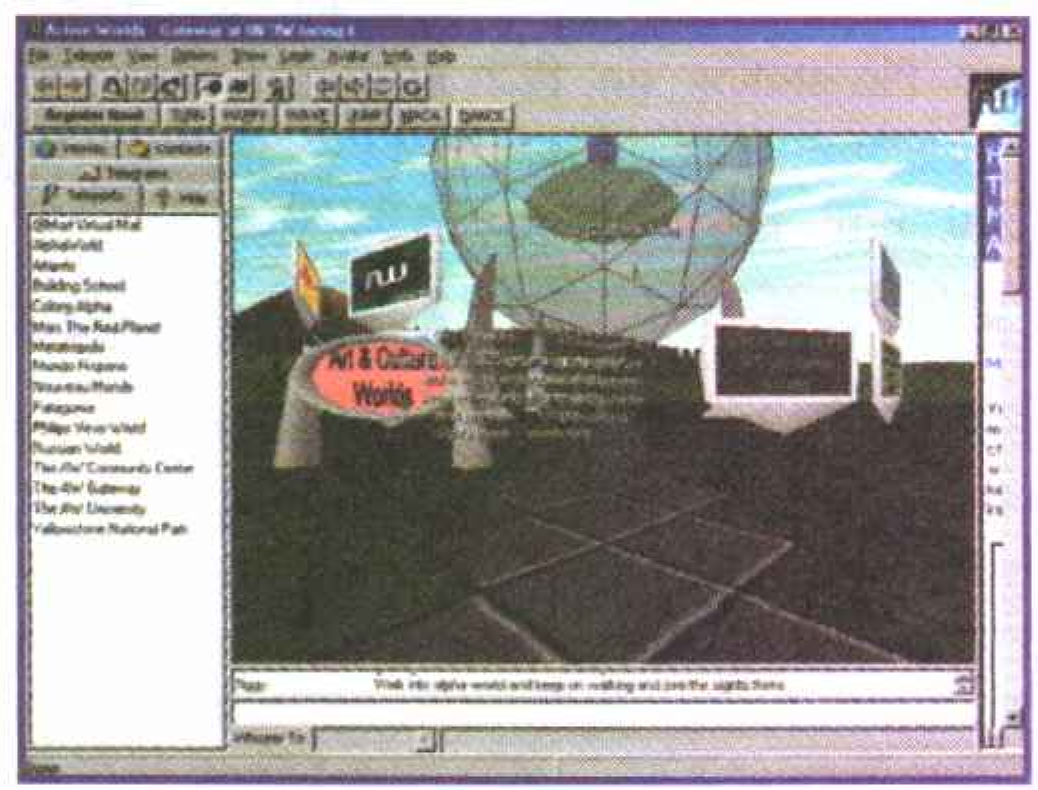
Вопрос, не лишенный оригинальности: в игры играться любишь? А если твою любимую игру по глупой прихоти разработчиков невозможно пройти дальше первого уровня — убивают сразу. Или играть не умеешь, но очень хочется? Тогда бери Magic Trainer Creator, читай статью во втором номере журнала и становись на тропу взломщика. Отныне все игры будут тебе покорны, твой персонаж будет ходить по уровню только с 999 процентами здоровья и уничтожать все живое с первого выстрела. Программа легко инсталлируется, и не менее легко используется. А свои собственные трейнера будешь потом друзьям дарить.



Active Worlds Browser

http://www.activeworlds.com/
Размер: 1.67 Mb

В Интернет есть не только свежие новости, последние музыкальные композиции и завалы порнухи. В Интернет еще временами встречаются индивидуумы, ищущие общения с индивидуумами. И эти вот индивидуумы любят временами побродить по виртуальным мирам и поговорить друг с другом. Ты считаешь себя индивидуумом? Тогда устанавливай этот браузер, соединяйся с порталом, регистрируйся и в путь! Тебя ждут тысячи виртуальных миров, обустроенных и обжитых. Обожаешь читать Толкиена? Нет проблем — Средиземье к твоим услугам. Твой кумир Роберт Вуд, а физика тебе дороже футбола и вечерних прогулок? В научном мире тебя ждут тысячи таких как ты, готовых всегда поговорить о поведении фотонной частицы в вакууме. И все это в полном 3D, с кучей графических изысков и прелестей, массой различных персонажей и т.п. Как говорится: «Не фига себе конфетка!».



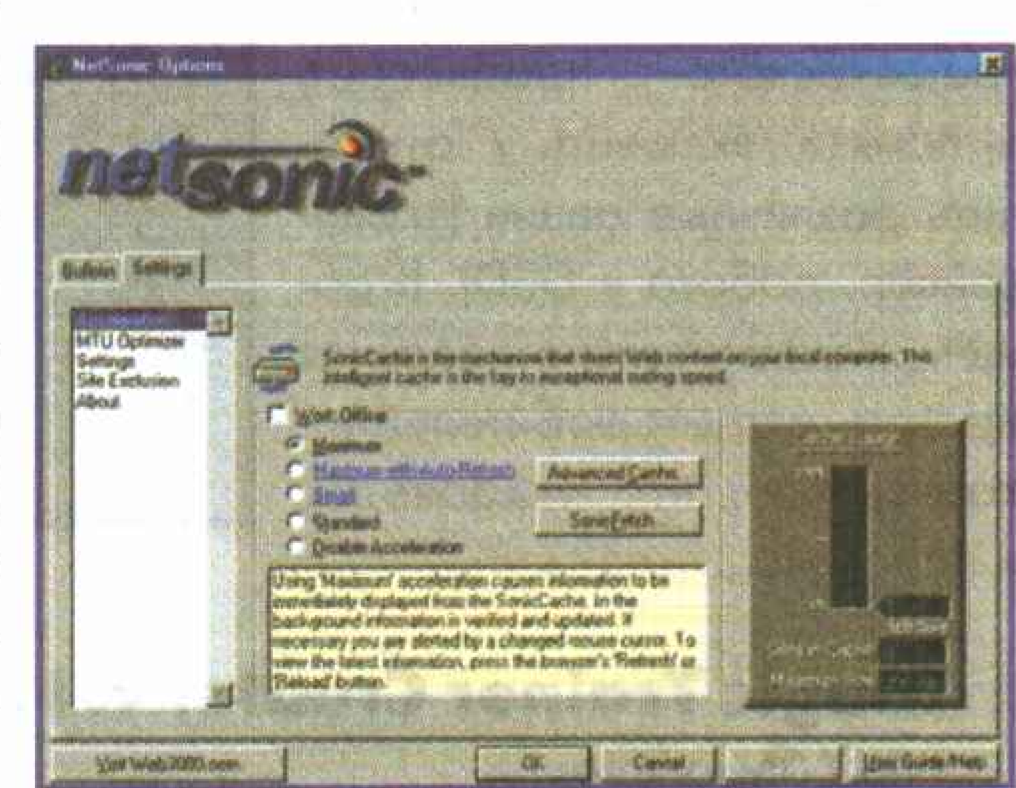


NetSonic v.2.5

http://www.web3000.com/sku/tc

Размер: 1.8 Mb

Всем пользователям сети с повременной оплатой соединения посвящается! Нет, остальные халявщики тоже могут почитать. Почитать и поставить программку, ускоряющую повторный доступ к сайтам. Казалось бы, что может быть проще сделать нормальный алгоритм кэширования и подсовывать браузеру уже загруженные в кэш картинки? Ан нет, не у Microsoft не у Netscape это не получилось. Вот и приходится ставить всякие вспомогательные программки. Настройка проблем не составит, все предельно просто. Ставь, указывай каталог на жестком диске освобождай место и... И иди читать свой любимый anecdot.ru.



Napster v.2.0

http://www.napster.com. /

Размер: 640 Kb

В сети, как известно, можно найти практически любую композицию в формате MP3. Найти-то можно, вопрос только в том, сколько у тебя уйдет времени на поиски. А ведь у кого-то эта песенка обязательно есть. Представляешь, каждый день, какой-нибудь американец, или немец, или швед лезет в папку MUSIC и запускает любимую композицию твоего любимого певца. Осталось только найти этого американца, или немца. Да пусть хоть шведа! А ведь это не так и сложно. Что, не веришь? Ну так скачай программку Napster и запусти ее. Что, в сеть полезла? Ищет там что-то? Так, а знаешь, где она ищет? На винтах тысяч пользователей этой программки, подключенных в данный момент к сети. Представь хотя бы тысячу пользователей, пусть у каждого будет всего по 1 Гб музыки. Итого получаем доступ к 1000 гигабайтам mp3 файлов! Впечатляет, неправда ли? Мне всего за полчаса удалось найти композицию, которую я целый год безрезультатно искал на просторах Интернет.

Bleem v.1.4

http://www.bleem.com

Размер: 250 Kb



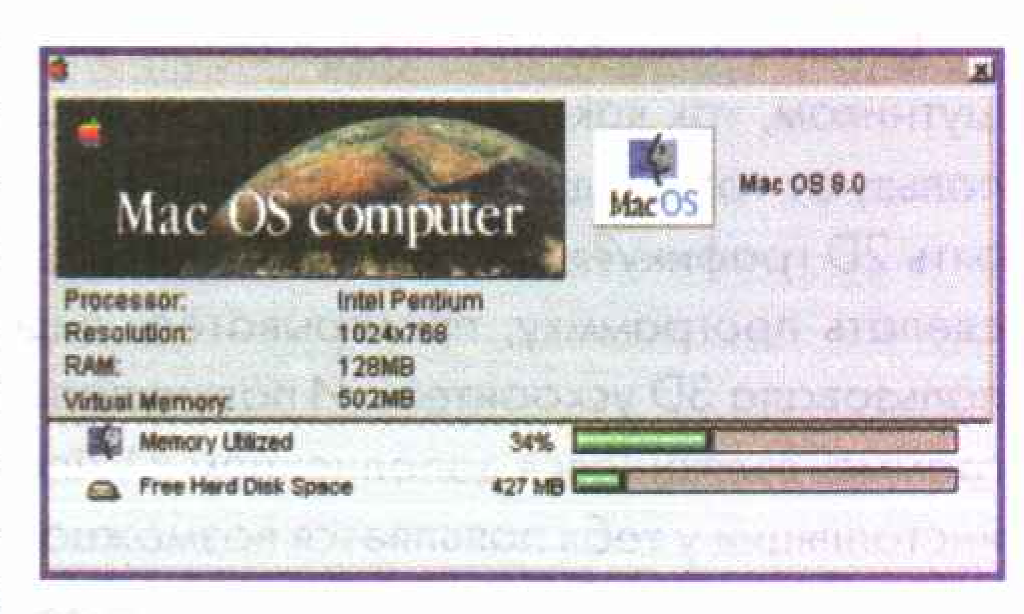
Самый лучший!... Нет, не так... Самый претенциозный!... Нет, опять не то. Во! Самый скандальный и самый единственный работающий эмулятор Playstation на PC! «Поддерживает более 300 игр! Кардинально улучшает графику и звук! Игра в разрешении 800*600!». Это строчки из пресс-релиза. Теперь, горькая правда жизни: тормозной (требует Celeron 300 и выше), графической движок глючный (для нормальной работы требуется 3D ускоритель с 16 мегабайтами памяти), половина из 300 обещанных игр работают через пень-колоду, но... Но все равно это круто. Зайди к знакомому с PSX, позаимствуй диск с Tekken 3 и запускай Bleem. Будь уверен — тебе понравится.

MacVision v.8.205

http://winlooks.virtualave.net/macvision.html

Размер: 650 Kb

Ты макинтош когда-нибудь видел, нет? А посмотри, забавная такая штучка! У них там еще мыша всего с одной кнопкой, поэтому половина действий выполняется через менюшки. Вот эта программка практически полностью эмулируют интерфейс макинтоша, со всеми его прозрачными панельками и фигурным обрамлением. Представляешь, заходишь в System Info, а там английским языком написано: This Mac: Intel Pentium II. Натуральное издевательство над любителями яблок!



Open Cubic Player v.2.69

http://www.maz-sound.com/archives/ocp260pre4.rar

Размер: 900 Kb

Эта программа — дань моего к ней уважения. В 1994 году Cubic Player был одним из лучших мультимедиа плееров под DOS. В 1995-96 он был лучшим. В 1997-98 появилась поддержка воспроизведения MP2 и MP3. А потом все о нем как-то забыли. Ведь при массовом засилье Windows многие пользователи уже даже не знают, как вообще попасть в DOS. Cubic Player не для таких. Он для тех, кто все еще ценит быстродействие старушки DOS, кому еще три года назад хватало 640 килобайт памяти. И я более чем уверен — эти бывалые геймеры по достоинству оценят Cubic Player, который и в наше является самым мощным мультимедиа плеером, понимающим около 50 форматов.

Yamaha S-YXG100

http://www.yamaha-xg.com/english/xg/index.html

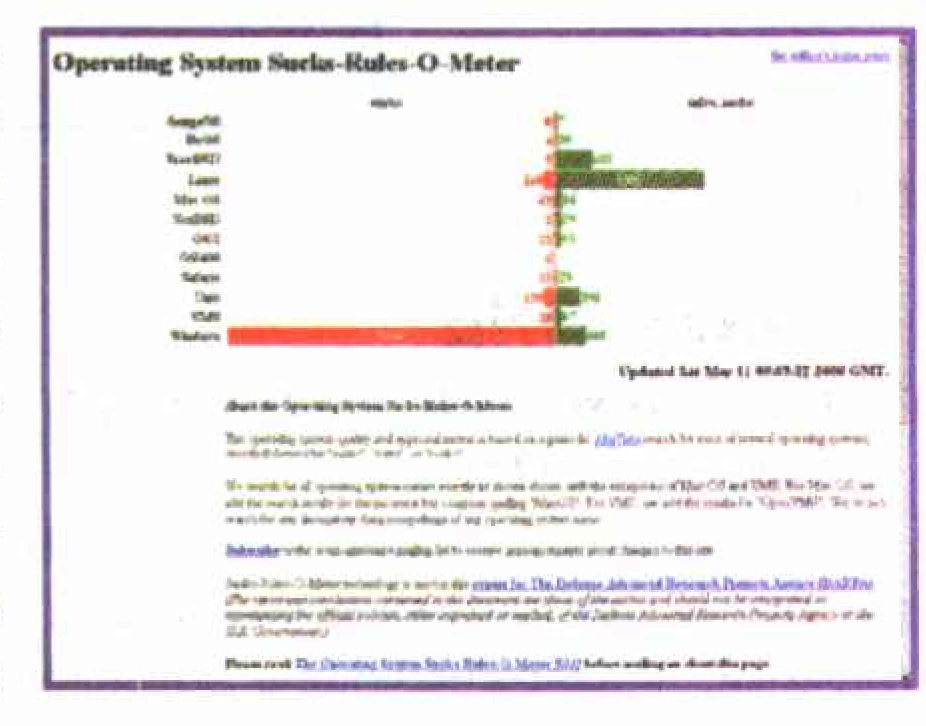
Размер: 6.5 Mb

«Любишь ли ты музыка так, как ее люблю я?»(с)Я. А звуковая карта-то у тебя какая? Небось, в чем-то Sound Blaster совместимая, та, которая в магазине за углом за пять долларов продается, а если чуть-чуть пройти, то вообще бесплатно отдают? Эх, куда народ катится, а? Ведь после прослушивания MIDI на 32 мегабайтном AWE писк FM синтезатора всяких дешевых карт вызывает рвотные позывы. Ладно, молчу. Если у тебя фиговый FM синтезатор, скачивай Software Wavetable синтезатор. При «мощном» Pentium 133 ты приятно удивишься звучанию MIDI. И никогда уже более не сможешь слушать «этот отвратный писк».

II. Интересное в Сети

http://srom.zgp.org/

На вкус и цвет товарищей нет. Эту народную мудрость в очередной раз подтверждает сайт измеряющий степень крутости / фиговости операционных систем (Operating System Sucks-Rules-O-Meter). У есть свой собственный взгляд на вопрос «Должен ли Бил Гейтс переехать в дурдом»? Так не стесняйся! Выскажись! Зайди





на сайт и проголосуй. Пока что с огромным отрывом лидирует Windows во всех его проявлениях. Само собой в рейтинге «Самая поганая». Интересно, сколько человек из проголосовавших использую иную ОС, нежели Windows? По-моему не одного...

http://www.maz-sound.com/

Если увлекаешься цифровой музыкой, коллекционируешь всевозможные плееры и прочие аудио программки, то этот сайт станет твоей мечтой. Здесь можно найти все, что связано с цифровой музыкой на PC. Webmaster, кстати, сам сочиняет неплохую музыку и предоставляет для свободного скачивания свою богатую библиотеку музыкальных сэмплов. На сайте также присутствует богатая подборка ссылок, есть аналитические статьи и обзоры музыкальных карт.



http://blackpr.ura.ru/

Только не говори мне, что никогда не видел рекламу по телевизору. Не верю. Разве что живешь ты на крайнем севере (вот уж не думал, что у Игромании такая хорошая система распространения). А хочешь узнать по каким принципам делается рекламный ролик? Что такое пресловутый 25-ый кадр и как он влияет на подсознание? Кто такие креативщики и пиарщики и почему главное в их профессии — знание психологии? Нет проблем — сходи на этот сайт и почитай статейки. Сразу поймешь, почему рекламу вставляют в мыльные сериалы и почему вся прогрессивная молодежь пьет кока-колу и хрумкает сникерсами. Читай, а я пока пошел выпью бутылку пива Бочкарев... нет, Золотая Бочка, нет... Тьфу! Везде эта реклама...



http://www.moscow-bank.ru/ar/

Есть такой класс людей в Интернет, обозревателями зовутся. Это когда человеку совсем уже скучно ходить по сайтам, что-то свое писать ломает, а хочется быть судьей над другими. И делают они себе страничку, и раскручивают ее во всех поисковиках и начинают рыскать по сети, выискивая сайты покрасивее. Найдут и обо...зреют во всей красе. А плоды ума своего выложат на страничку, дабы другие читали, уважали (или смеялись) и считали обозревателя авторитетом.

А если серьезно, то проекту Антирамблер исполнился уже год. И уже целый год хозяин проекта изучает рейтинговую таблицу крупнейшей поисковой системы и рассказывает о сайтах, оказавшихся на последних местах. И временами попадаются настоящие шедевры.



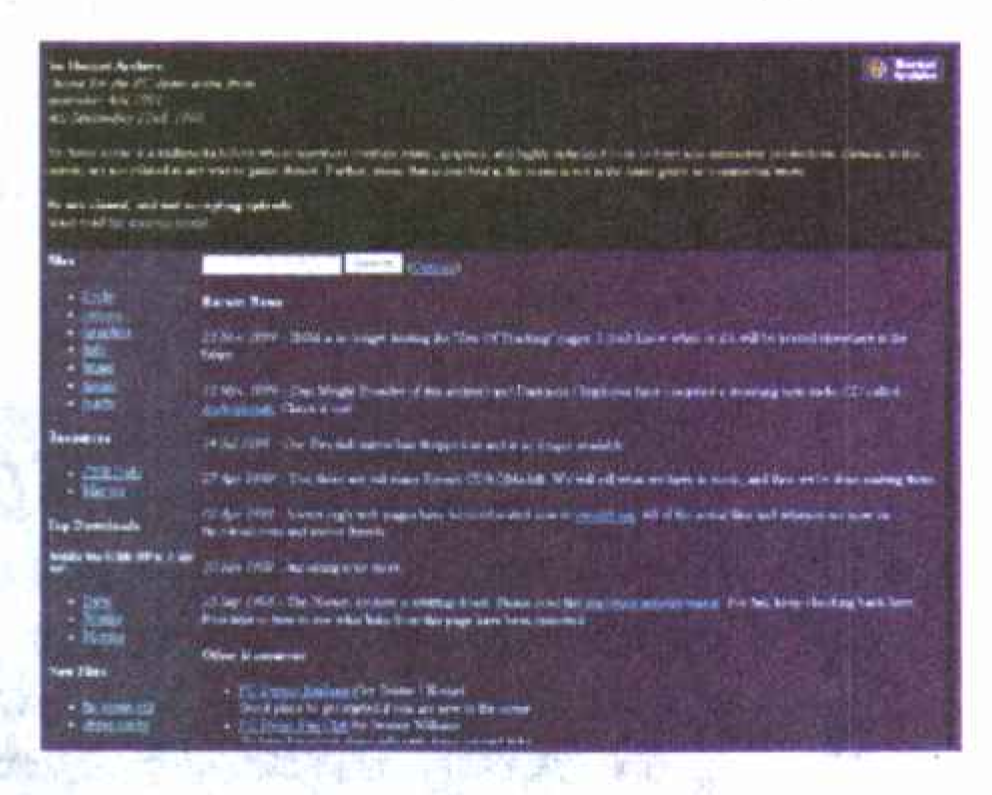
http://plintus.lcm.msu.ru/ostrakism/

Ты слышал что-нибудь о PBEM? Читал во многих изданиях, но попробовать не доводилось? Тогда приглашаю принят участие в игре PBEM «Остракизм». Представь абстрактную ситуацию: корабль терпит крушение вблизи необитаемого острова. Экипаж доплывает до берега и видит, что кушать на острове абсолютно нечего. Волей-неволей приходится каннибальничать. Все участники игры могут общаться между собой и дискутировать на интересную им тему. Но каждый день в шесть утра все скопом должны решить: кто из команды будет съеденным. Решение принимается открытым голосованием, съеденный участник выбывает из игры. Вот такая вот дипломатия по-каннибальски.



http://www.hornet.org/

Демо-сцена — как много звука в этом слове! И не только звука, но и графики, и красивых картинок и всяких интересных спецэффектов. Демо-сценой, в компетентных кругах, называют тусовку программистов (кодеров), музыкантов (трекеров) и художников (дизайнеров). Объединяет этих людей одно — любовь к компьютерному искусству, и потребность демонстрировать свое мастерство и полную власть над железным другом. После перехода с Amiga на PC и развития сети Fido, демо-сцена начала разрастаться гигантскими темпами. И тогда группе программистов из Финляндии пришла в голову идея собрать всех кодеров, музыкантов и художников вместе, чтобы все могли перезнакомиться друг с другом. Сказано — сделано, в 1992 году прошло первое официальное собрание демо-кодеров — Assembly 92. Идея и ее реализация настолько всем понравились, что было принято решение продолжить такие вот регулярные сборы. С тех пор ассамблея стали проходить ежегодно. За месяц до намеченного срока всем участникам рассылались приглашения. Причем, зарегистрироваться и приехать мог кто угодно. Если пойдешь по ссылке, то попадешь на официальный сайт демо-сцены. И сможешь воочию увидеть творения кодеров, которых иначе как гениями не назовешь.

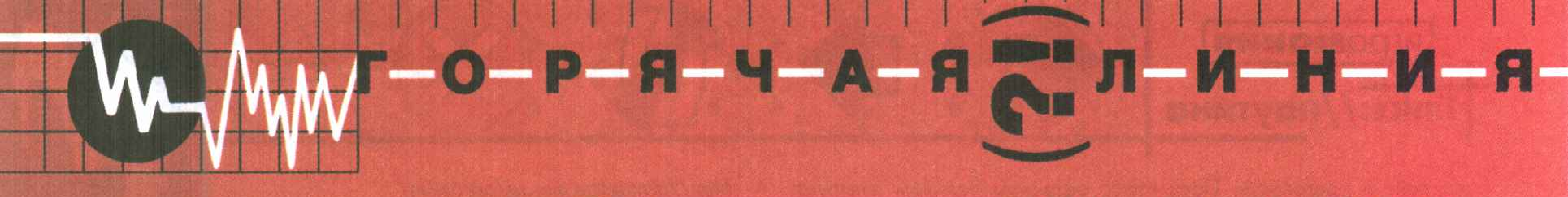


http://cookie.formoza.ru/

Есть такой человек. Есть такой квакер. Есть две таких больших грабли с огромными раскидистыми пальцами. И зовется все это Cookie. Самый что ни на есть лучший квакер в России. Ну, по крайней мере, он так думает. Зато с ним очень классно пить и... ладно, об ЭТОМ умолчим. Так вот. Вышеуказанная ссылка ссылается (пардон!) на страничку этого великого человека. Там он в меру постоянно пишет новости о кваковских турнирах, рассказывает о кваковских тусовках и не менее кваковских попойках. И просто высказывает свои мысли. Нет. Не так. Еще раз с большой буквы.

Просто высказывает свои Мысли.

ViV
viv@igromania.ru



Дмитрий Горячев

hotline@igromania.ru

Почему моя Аська замолкает при работающем Winamp'е (песня не играет — она поставлена на паузу)?

У тебя звуковая карта ISA? Так какие могут быть претензии! Все ISA'шные карты (за очень редким исключением) способны воспроизводить лишь один звуковой поток. Winamp при открытии файла инициализирует MCI драйвер звуковой платы и не освобождает его до тех пор, пока не проиграет композицию до конца. "Пауза" здесь не поможет, только "Стоп". А если хочется, чтобы и Аська пищала, и Oomph соседей будил в три часа ночи, то приобретай PCIзвуковуху. Хотя бы самую дешевую.

Где-то (не помню где) слышал, что пишущий CD-ROM надо покупать обязательно SCSI. Будто бы IDE-сидюки болванки портят быстрее, нежели я их в состоянии купить. Так ли это?

Раньше так оно и было. Пишущие SCSI CDROM'ы, в отличие от своих IDE'шных собратьев, работали через SCSI контроллер, на котором стояло некоторое количество кэш-памяти. Как известно, процесс записи (прожигания) информации на болванку необратим и не может быть прерван без ущерба носителю. Если машина виснет, болванку, которая еще пять минут назад была новенькой и в запечатанном виде стоила 70 рэ, можно со свистом запускать с балкона. Пищущему лазеру достаточно было прервать запись на долю секунды — и все, пиши пропало. Поэтому большая кэшпамять CDROM значительно снижала процент запорченных болванок на медленных машинах. Теперь машины стали быстрее и проблема Cache Underun (опустошение кэша) уже не столь актуальна. Так что забудь про услышанные "где-то" советы и при покупке CDROM руководствуйся лишь собственными пристрастиями. Ну, и толщиной своего кошелька, естественно...

Мне категорически не хватает IRQ!!! Не подскажете, где можно купить по дешевке?

Что, тех шестнадцати, что дана в нагрузку к материнской плате, уже не хватает? Могу лишь посочувствовать — согласно Женевской конвенции, в частности пункту "Б" главы "О защите не доплывших ежиков", IRQ занесены к красную книжечку Сисадмина и их отстрел запрещен во всех кремниевых и силиконовых долинах. Нарушителям дают по шее 220 вольтами. Так что либо покупай новую материнскую плату и выдирай оттуда молоденьких айэркьюшек, либо...

Либо займись настройкой периферийных устройств. Архитектура Intel-совместимых компьютеров подразумевает наличие в системе 16 IRQ (Interrupt Request — запрос на прерывание). Гдето половина из них зарезервирована для таких безусловно нужных устройств, как системный таймер (0), клавиатура (1) и т. п. Освободить их досрочно, как сам понимаешь, не выйдет. Свободные IRQ используются картами расширения, вставляемыми в слоты материнской платы (звуковая, видеокарта, сетевая карта). Практически все ISA'шные устройства, за очень редким исключением, требуют для нормальной работы IRQ. Своеобразным рекордсменом стал в свое время Gravis UltraSound: при установке в систему чудокарта "кушала" три порта, два IRQ и два DMA. С PCI-карточками все гораздо проще: как правило, они вполне могут делить одно IRQ на двоих. Конфликты прерываний порой приводят к весьма интересным глюкам, например, Аська говорит "Ахха!" — и модем больно падает с линии. Причина? Звуковая карта и порт COM2 висят на одном и том же прерывании.

Для чего CD-ROM'у нужен DMA?

Чтобы было. Причем нужен он не только CD-ROM'у, но и DVD-ROM'у. Зачем?

DMA (Direct Memory Access) позволяет CD-ROM'у записывать данные в память (ну и теоретически получать их из памяти; другой вопрос — зачем, ведь не может же он записать их обратно на компакт), минуя процессор. Дело в том, что раньше ни одно устройство в компьютере, обмениваясь информацией с RAM, не обходилось без центрального процессора. CPU — и только он — обладал привилегией передачи его величества байта из, скажем, сетевой карты в RAM. Этим и объясняются дикие тормоза системы в момент чтения информации с винчестеров.

Нашлись умные головы, придумали DMA, дабы ускорить работу жесткого диска и прочих устройств, подключаемых к IDE контроллеру. Преимущества включенного DMA особенно заметны при проигрывании видеороликов с CD-ROM или даже с диска: с выключенным DMA при чтении очередного блока данных компьютеров притормаживает и теряет кадры. Включаешь DMA — и проблема исчезает.

Чтобы разрешить использование DMA, пометь галочкой соответствующую опцию в свойствах CD-ROM'a или жесткого диска. Если твой девайс умеет с ним работать, то после перезагрузки все будет путем.

В магазине увидел два модема: оба внутренние, для PCI шины, но один из них стоит 70 долларов, а другой всего 25. В чем тут секрет?

За 70 долларов тебе продали бы нормальный внутренний модем, а тот, что за 25, — всего лишь софт или даже винмодем. В чем принципиальные различия, оказывающие такое поразительное влияние на цену устройства? А все очень просто: при сборке софтмодема разработчики выкидывают оттуда все лишние детали и эмулируют их функции за счет центрального процессора.

Из чего состоит модем? Из болтиков и винтиков. Если покопаться, можно выделить три основных устройства: DSP, контроллер и CODEC. Первый информацию обрабатывает в соответствии с протоколом передачи, второй осуществляет сжатие информации и коррекцию ошибок, а третий преобразовывает байты в пищание (осуществляет преобразование из цифры в аналоговый сигнал). Теперь представь, что будет, если контроллер убрать, а сжатие информации повесить на центральный процессор? Что будет, что будет — софтмодем будет! Самый натуральный. Если еще и DSP выдрать, воткнув взамен дешевенький ЦАП, который только и умеет, что преобразовывать сигналы, то получиться уже винмодем. Почему Win? Потому, что работать это чудо техники будет лишь со своими родными драйверами под ОС Windows. И при кратковременном зависании машины (скажем, свопится она усердно) соединение будет с завидным постоянством рваться.

Зато дешево. Зато за 25 долларов...



Можно ли установить на PC программу-АОН или автоответчик либо и то и другое одновременно, а потом использовать их, когда мне звонят по телефону (не по модему)? Если да, то как и какие утилиты для этого нужны?

Можно, но не всегда. Большинство модемов со встроенным "типа, определителем номера" работают по европейскому принципу, выясняя номер звонившего человека через АТС. Само собой, чтобы такой определитель работал, твоя АТС должна корректно обрабатывать подобные запросы, а для этого она должна быть новенькой и электронной. Нормальные "совковые" определители номера реализованы разве что в модемах Courier фирмы 3Com (приобретшей, как известно, довольно давно небезызвестную фирму USRobotics). Для этих модемов написаны специальные программы, легким движением руки превращающие твой "Курьер" в почти что АОН "Русь". Программы и описания к ним можно позаимствовать на русскоязычном сайте поддержки пользователей продукции 3Com, живущем по адресу ***www.usr.com.***

Чем проиграть понравившийся ролик из игры?

Да чем угодно! Пальцем, например, тоже можно. Еще вилами на воде или ватой по конфорке, было бы желание. Единственное, что тебя может остановить, так это привычка зловредных разработчиков прятать видеофайлы куданибудь в недра своей игрушки (StarCraft, Tiberian Sun, FF8). А так — исследуешь сидюк с игрой и ищешь файлы с соответствующими расширениями. Затем скачиваешь необходимый софт — и вуаля!

AVI (Video for Windows) — Windows Media Player — живет у тебя в системе;

MOV (Apple Quicktime) — Apple Quicktime for Windows — www.quicktime.com;

MPG (MPEG Video) — Windows Media Player — тоже живет;

SMK (Smacker Video) — Smack Player — www.radgametools.com;

BIK (Bink Video) — Bink Video Player — www.radgametools.com;

ASF (Advanced Streaming Format) — Windows Media Player — и он живет. Все живут. ;-)

Что такое дебаггер и как им пользоваться?

Запомни первую народную заповедь юзера: "Если ты не знаешь что это такое, то оно тебе нафиг не надо". С дебаггером как раз такая ситуация. Я тебя предупредил. ;)

Вообще это такая специальная программа (как правило, входящая в поставку какогонибудь пакета языка программирования, например, Visual C или DJGPP), используемая разработчиками для отлова ошибок в программах. Делается это, как правило, следующим образом: ты запускаешь дебаггер, а потом программу. Дебаггер "влезает" между ресурсами компьютера и программой и как бы отслеживает их "личную переписку". Пользователь же, обладая определенными навыками в области программирования, получает возможность наблюдать "диалог" программы и центрального процессора: какие именно команды программа посылает процессору, что именно она хранит в памяти, в какие регистры что пишет. Для чего это нужно? Ну, например, написал ты программку, а она почему-то постоянно подвешивает систему. Запускаешь дебаггер и кропотливо отслеживаешь каждый шаг своего детища. И ошибка рано или поздно будет найдена. Дебаггер — любимая игрушка "крэкеров" (людей, ломающих защиту на программном обеспечении).

Я по образованию физик. Поэтому синхрофазотрон у меня всегда под рукой. :) Как мне в нем разогнать свою видеокарту?

Одному тебе не справиться — зови своего приятеля химика, пусть тот выясняет состав твоего ускорителя и проводит реакцию окисления мозгов и намакаронивания ((c) К. Чуковский) ушей. А еще лучше спроси знакомого программиста. Он тебе мигом укажет, где что в registry подкрутить, какие файлики подредактировать, чтобы твой 3Dfx обогнал GeFORCE. Хотя нет: знакомому твоему лень будет напрягать шарики, и он просто посоветует тебе обзавестись утилитой PowerStrip (достать можно по адресу ***http://entechtaiwan.com/ps.htm***). Хитроумная программка в состоянии подстегнуть практически любую видеокарту, начиная от самых допотопных (Rendition V2200) и заканчивая последними новинками (V3, TNT2, GeFORCE).

Как мне посмотреть на компьютере VideoCD?

Воспользуйся программами Power Player или XingMPEG Player. А вообще-то их Windows (начиная с 98-х) умеют играть. Запускай Media Player и выбирай в меню выбора файлов отображение всех файлов в каталоге (*.*). Затем ищешь на компакте каталог MPEGAV и выбираешь файлы с расширением .DAT.

Если у тебя нет Media Player'а (что маловероятно, но все же) или установлены старые Винды, попробуй напрямую вызвать библиотеку Active Movie. Для этого кликни на кнопке Start, выбери пункт Run и набери "rundll32 amovie.ocx,RunDll/Open". Появится окошко выбора файлов. Дальше идешь на диск и загружаешь файл с расширением DAT.

Только для проигрывания MPG-формата нужна хорошая видеокарта. Если она у тебя пожилая, то, скорее всего, не поддерживает аппаратное масштабирование и преобразование цветовых плоскостей (RGB>YUV). Так вот, если она это не умеет, то все MPEG'и (они же VideoCD) будут тормозить.

Кто и зачем придумывает вирусы?

Вирусмейкеры. Их бывает три типа: чайники, подонки и непонятые гении.

Первые придумывают вирусы из разряда "убей строчку mouse.drv=mouse.drv, и машина перестанет грузиться" либо же пишут bat-файл со строчкой типа "format c: /y/q" и рассылают его знакомым чайникам, рекламируя как эмулятор 3Dfx.

Вторым просто нравится делать бяку. Выгнали их с работы — они с собой всю базу данных унесут в могилу. Девушка отшила? Правильно, идем на WEBчат и вешаем всем пользователям машины. Таких, как правило, ловят и бьют; больно и долго.

Третьим это просто интересно. Я, например, нисколечко не в обиде на автора CIH, хотя и приходилось возиться с несколькими загубленными по его милости BIOS'ами на материнских платах. Зато человек показал всему миру, что вирус не просто может отформатировать винт, но и реально вывести из строя компьютер. Жду не дождусь вируса, взрывающего CPU. :)

На этой оптимистичной ноте и позволь мне откланяться.

Киллер Танк:

Новая убойная сила

Я всегда тащился от Carmageddon. Вот где можно было здорово оттянуться! Единственным недостатком той игры было то, что нельзя было еще и пострелять. Оставалось только компенсировать этот недостаток с помощью Quake, Armored Fist и Interstate. Но вот наконец появилась та самая гремучая смесь всех этих игр. Причем появилась она у нас в России, чем просто нельзя не гордиться! Ну, скажи, разве не кайф — прокатиться на мощнейшем танке, от души пострелять по разбегающимся в панике людишкам или просто красиво проутюжить их гусеницами многотонной махины, смачно разнести из пушки мешающее проехать здание и вообще устроить в городе (и не только) полный дестрой? Кайф.

Однако есть простой способ, как сделать прохождение игры несколько менее напряженным, но зато куда более разрушительным! Скажем, как тебе такой вариант: танк стреляет из пушки не обычными снарядами, а ракетами, которые к тому же при взрыве создают огромную ударную и тепловую волну? Эта волна имеет огромную разрушительную мощность и может повредить даже сам танк, если пользоваться ей неумело. Башенный пулемет также наносит куда больше повреждений, чем раньше. Бонус, восстанавливающий броню, теперь восстанавливает ее не на 10 единиц, а сразу на 50. Коробка с патронами содержит их сразу 500 штук. Если тебе надоели солдаты со своими выстрелами и вертолеты, то есть возможность заставить и их "замолчать".

А устроить такие приколы оказалось довольно просто. Может, это странно прозвучит, но не нужно совсем никаких hex-редакторов, дизассемблеров, дебаггеров и прочих крякалок — обойдемся простым мастдаевским блокнотом. Все файлы будем редактировать именно им.

Все, что нам понадобится, лежит в каталоге **killertank\data\cfg**. В первую очередь поработаем над вооружением танка. Информация о нем находится в файле unitclss.hps после комментария weapon (комментарии же начинаются после символа ";"). Описание снаряда, которым стреляет танк, находится в строке **MISSILE.FRM=CEBallistic** непосредственно после знака **"="**. Здесь, в принципе, можно указать любое доступное для танка в игре оружие. В моем примере поставим после знака **"="** слово **CRocket**, что соответствует ракетам. Также можно поставить то же самое слово в строке **CANNONSHELL=CShell**, слегка проапгрейдив таким образом пулемет; впрочем, снаряды из него будут взрываться без ударной волны. Насчет того, как сделать эту самую волну, мы поговорим немного позже. А пока расскажу тебе, как избавиться от периодически надоедающих вертолетов. Найди строчки **DEFENDR.FRM** и **HELICOPTER.FRM** и замени в них после знаков **"="** слово **CHelicopter** на **CDestructableStaticConstruction**. Но вообще без вертолетов скучновато как-то, все-таки одним претендентом на отстрел становится меньше.

С этим файлом все. Если хочешь, можешь сам его еще поковырять в соответствии с правилами описания классов, вполне возможно, что тебе удастся нарыть еще что-то интересное. Но осторожно, смотри не перехимичь, чтобы танк не разнес к такойто матери твой компьютер. ;-)

Теперь, если тебя достают упрямые солдаты со своими автоматами и гранатометами, открывай файл **humanbase.hps**. В нем находятся описания всех человекоподобных персонажей из игры. Здесь описание каждого из них идет после комментариев, заключенных в квадратные скобки, например **[monk.frm]**. Ищем там всех умеющих стрелять. Мерзавец, умеющий стрелять, обязательно содержит в своем описании строку **shoot=**. Просто сотри эту строку у всех вояк. Теперь они обычные прохожие. И сжимаемое в руках оружие им больше не поможет. Если интересно, можешь поэкспериментировать и с остальными настройками.

А сейчас, как и обещал, займемся редактированием параметров убойной силы выстрела и заодно посмотрим еще кое-что. Идем в каталог **killertank\data\scripts** и находим там файлы с расширением ***.hps**. Файлы с именами **skill_e.hps, skill_h.hps и skill_m.hps** соответствуют легкому (**easy**), тяжелому (**hard**) и среднему (**medium**) уровням сложности игры. А файл **skill_multi.hps**, соответственно, отвечает за сетевую игру. Устроено все по одному принципу, с тем лишь отличием, что в первых трех файлах в зависимости от сложности игры описываются сила снарядов, количество поинтов, которые добавляются при нахождении бонусов, и количество попаданий, необходимых для разрушения каждого из противников. А в сетевой игре — только разрушающая способность снарядов и количество поинтов за призы. Таким образом, отредактировав этот файл сетевой игры, ты, возможно, немного удивишь своих соперников. :-)

Нижеприведенные советы рекомендую использовать во всех четырех файлах. Итак, начнем с разрушительной силы. Описание снарядов идет в начале файла после комментария **;hit points for our tank**. Ниже в квадратных скобках указывается наименование снарядов, после которых идет непосредственно описание. Само описание, как правило, имеет три переменные: **radius** — радиус поражения, **physical** — физика, **temperature** — температура в радиусе разрушения. Например, для ракет, которыми теперь будет стрелять наш танк вместо стандартных снарядов, поставим такие значения: **radius=10**, **physical=250**, а также добавим новую строчку, которой не было в описании ракеты, — **temperature=50**. Мало не покажется. Если эта хреновина взорвется рядом с твоим танком, это очень отрицательно скажется на его здоровье. Зато если стрельнуть рядом со скоплением вражеских машин, танков и солдат, даже не попав в них, им всем будет очень хорошо, о чем ты узнаешь из их отчаянных воплей. Ударная волна не только наносит сильные повреждения всему, что попадет в радиус ее действия, но еще и обладает выжигающим действием. Но запомни, что точно такими же ракетами стреляют вертолеты, и на этой почве могут возникнуть небольшие проблемы. :)

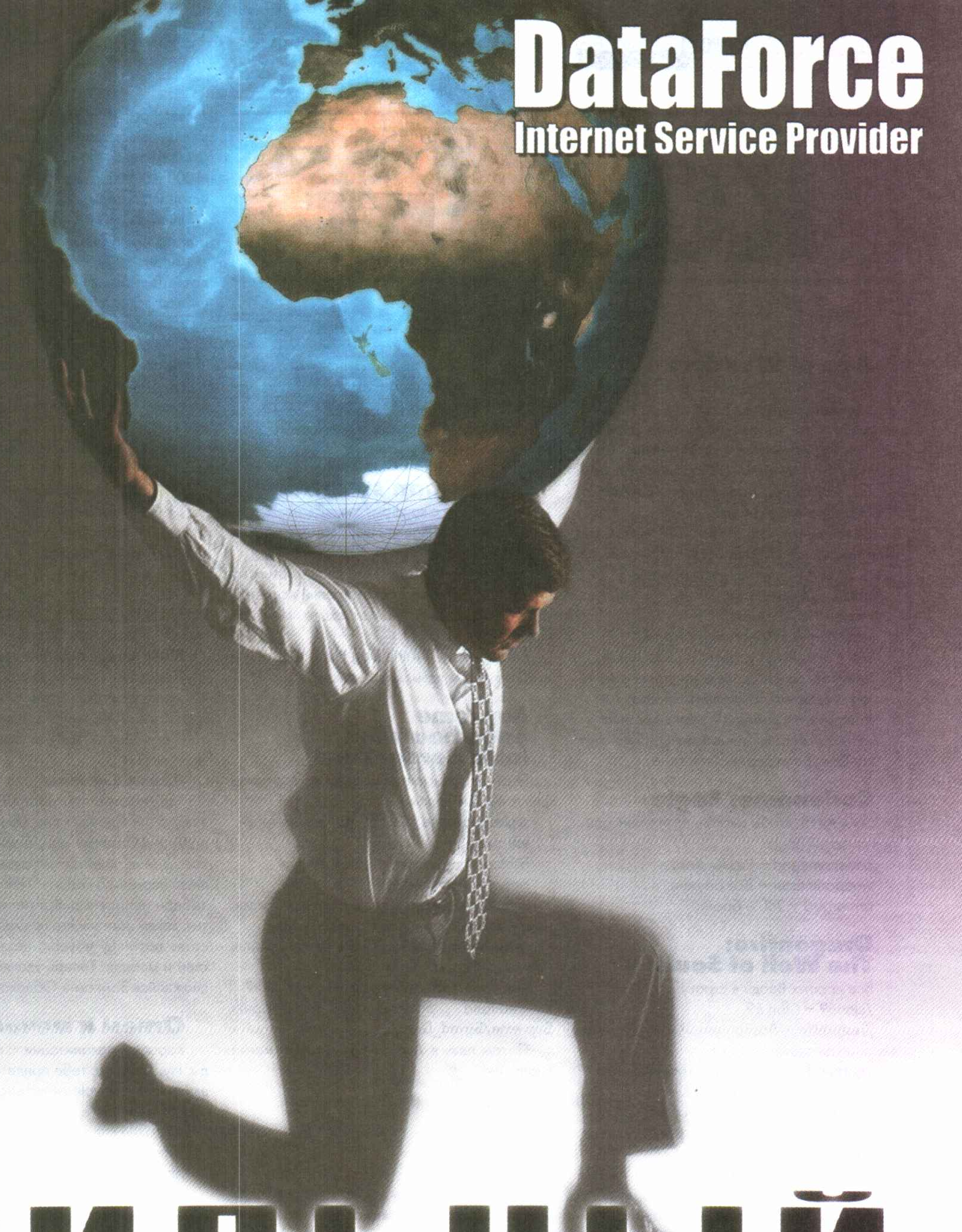
Описание башенного пулемета находится после комментария **[machinegun]**. Можешь задать ему такие же значения, что и для основного орудия. Разумеется, можно прописать абсолютно любые параметры для любого из орудий, но будь осторожен — как бы не устроить виртуальный апокалипсис одним выстрелом.

После комментария **[powerups]** идет описание того, сколько поинтов дадут за найденный бонус. Я, не задумываясь, поставил там по 500 единиц, меня это вроде устроило. :)

Ниже идут описания объектов. Нас, главным образом, интересуют параметры **health** — "здоровье" объекта — и hit — количество попаданий, необходимых для его полного уничтожения. Если поставить этот самый **hit=1**, то объект, скорее всего разнесет на куски при первом же попадании.

Ну вот, вроде я обозначил поле для экспериментов. Дальше пробуй сам. С удовольствием взгляну на результаты, если тебя не затруднит прислать их мне. :-)

Роман ДОЦЕНТ
romanakadocent@mail.ru


DataForce
Internet Service Provider

КОДекс

Age of Wonders

Сначала тебе придется проинсталлировать свеженький патч, возможно, он валяется на диске — посмотри внимательно. Затем ты должен создать ярлык к AoW.exe или отредактировать уже имеющийся таким образом, чтобы там было прописано: "C:\Age of Wonders\aow.exe" beatrix.

Ну вот, теперь можно читерствовать. Во время игры надо нажать CTRL+SHIFT+C — услышишь специальный звук и получишь доступ к читам:

gold — 1000 золотых.
mana — 1000 туман.
explore — Изобрести все спеллы.
win — Закончить уровень в свою пользу.
lose — Закончить уровень кристаллов маны.
fog — Включить/отключить в пользу AI.
freemove — Свободное передвижение.
towns — Все независимые Включить Exploration.
spells -города переходят к тебе.

Codename: Eagle

Жми Alt+S, чтобы выскочила эта консоль... получилось? Вводи.

codenamegod — Режим бога.
weaponmaster — Все оружие.
armorgod — 200% брони.

Dragonfire: The Well of Souls

Все просто. Вводи в строку:

/clan69 — Clan 69
/restorelife — Восполнить Жизнь (уж не из колодца ли душ?).
/godmode — Режим супер-утенка.
/invisible — Просто невидимость.
/changelevel — Меняем уровень.

Nox

Здесь консоль упрятана в кнопку F1. Нажав ее, ты закроешь треть экрана, но получишь возможность вводить следующие читы:

Racoiaws — Включает режим читов.
set god — Режим бога плюс много-много синего вещества (маны, попросту).
ability — Скидывает все возможности персонажа.
health — Максимум здоровья.
mana — Максимум маны.
level # — Перенестись на указанный вместо # уровень.
spells # — Все спеллы становятся указанного уровня (максимум – 3).
gold # — # золота.
help cheat — Список всех возможных (плюс один невозможный) читов.

Sportsman`s Paradise

Поохотимся с кайфом?

Выбери игру "Pigeon Hunt", затем во время игры нажми двойку. Получай свою беретту ;).

Выбери игру "Prairie Dog Hunt", затем во время стрельбы, просто отстреляй всех птичек, что отвлекают тебя от охоты. Получай халявный бонус ;).

Выбери игру "Prairie Dog Hunt", затем нажи G во время игры. Двустволка!

Supreme Snowboarding (aka BorderZone)

Горячие финские парни с их горячими финскими чит-кодами...

siipiveikkoliitelee — Доступны тяжелые траки.
lee — См. чуть выше.
hiihtoope — Доступен новый гонщик.
ope — См. чуть выше.
imhotepmaailmojentuhoaja — Режим отладки, надо после ввода нажать E во время игры.
seivaavideograbbi — Снять фотку. Очень красиво. Иногда.

Как заставить игру открыть все уровни?

Сначала зайди в директорию Supreme/Saved_Data/

Потом лезь в Avaiable_Levels.txt и меняй значения:

```
{
"Easy",1,
"Medium",1,
"Hard",1
}
```

Так и должно быть. Теперь открывай Defaults.txt и поменяй линию: available_tracks=3; на available_tracks = 7;

The Sims

Знаешь, по-моему, имеет смысл нажать CTRL+SHIFT+C, полюбоваться на выпадшую чит-консоль и потихоньку вводить, вводить, вводить...

klapaucius — $1000. Быстро и приятно. Кстати, см. чит на быстрые деньги ниже.

set_hour # — Сменить время. Действует в течение всех суток – от 1:00 до 00:59.
sim_speed # — Сменить скорость игры (от -1000 до 1000), этот чит работает плавнее установок по умолчанию.
interests — Посмотреть персоналии, характеристики симов.
autonomy # — Сменить уровень AI у подотчетных симов.
map_edit on/off — Режим редактирования карты.
route_balloons on/off — Режим подсказок.
sweep on/off — Показать тесты игры.
tile_info on/off — Показывать информацию о предметах.
draw_all_frames on/off — Показывать все-все-все фреймы, влияет на скорость игры.
history — Кидает историю семьи в файл по умолчанию в директории с игрой.
! — Повторить последний введенный чит.
; — Отделить несколько читов друг от друга в одной строке.

Быстрые деньги

Вызови консоль и введи чит klapaucius. Снова вызови консоль и введи ;! (до 60 знаков) — максимум 30 штук дадут.

Почти бесплатное проживание

Подожди, пока принесут первый счет. Не оплачивай его. Когда тебе принесут второй, оплати первый. По идее, оба исчезнут за счет первого. Так что будешь в два раза экономить.

Замок в небесах

Как насчет построить домик, висящий в облаках? Спроси меня, как, и я отвечу – без проблем! Ставишь игру в режим Building, вытаскиваешь камеру на свежий воздух, ставишь несколько колонн. Теперь зайди в Tiles, выбери понравившийся тип полового покрытия, затем настели его прямо на колонны. Поставь лестницу наверх, не забудь добавить стен и мебели. Теперь удаляй колонны и наслаждайся Замком-в-Облаках!

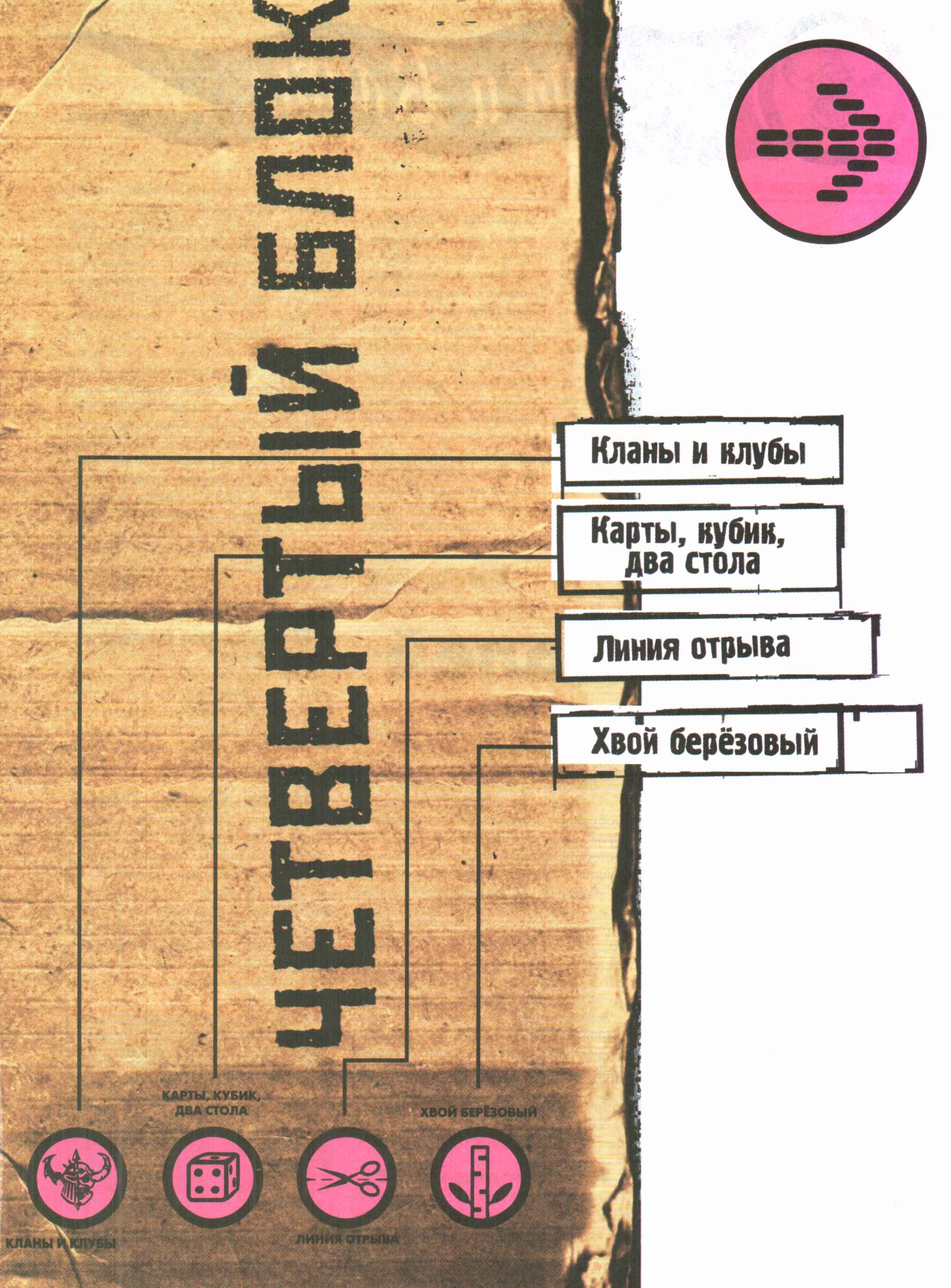
Огнем и мечом

Хорошей локализации – хорошие чит-коды. Ну, сначала, тебе придется нажать Enter, ввести hmprettypleasewithsugarontop, снова нажать Enter и, в итоге, попользоваться на этом уровне следующими читами:

Hmnext — Следующая миссия.
Hmpetleva – +10000 всех возможных ресурсов.
Hmdvaleva — +50000 всех не менее возможных ресурсов.



Святослав Торик
torick@softhome.net


ЧЕТВЕРТЫЙ БЛОК
Кланы и клубы
Карты, кубик, два стола
Линия отрыва
Хвой берёзовый
КАРТЫ, КУБИК, ДВА СТОЛА
ХВОЙ БЕРЁЗОВЫЙ
КЛАНЫ И КЛУБЫ
ЛИНИЯ ОТРЫВА



Редакторская колонка

Привет!

С этого номера мы открываем страничку кланово-клубных новостей, на которую будет попадать информация о всех наиболее значимых событиях в этой области. Возникновение, распад и полураспад кланов, открытие новых и отвал в небытие старых клубов, проведение чемпионатов на местах и поездки избранных лиц в Америку с намерением порвать ее на мясо – приготовься к тому, что тебе придется из номера в номер читать обо всем этом в "Мании". :-)

В качестве альтернативного пути могу порекомендовать регулярный обход всех клановых страничек, ежедневное посещение московских клубов и постоянное общение с наиболее известными в Q-сообществе людьми. У тебя есть на это время? Ты располагаешь соответствующими возможностями? Или – страшно предположить – тебе кажется, что рубрика отягощает журнал? Тогда – до новых встреч на других страницах. А эту переворачивай как можно быстрее. ;-)

Если же заданные вопросы вызвали в тебе однозначное "нет", тогда – позволь еще раз представить тебе очаровательную девушку, на чьи хрупкие плечи легло бремя забот, связанных с подбором и текстовым отображением новостей. Ее зовут [Fd] KoT aka Шинар Закиева; если ты хотя бы одним глазом заглядывал в предыдущий номер, то там мог видеть интервью с лидером женского клана Felidae. Возможно, тебе удастся победить склероз, и тогда ты вспомнишь, что [Fd] KoT и есть лидер клана Felidae. Не исключено также, что с помощью невероятного напряжения памяти в твоем мозгу всплывет постскриптум к тому интервью, где было сказано, что Шинар согласилась быть ведущей рубрики клубных новостей. Результат этого согласия ты можешь увидеть парой сантиметров ниже.

Олег Полянский

Вести с полей

Ведущая рубрики
Fd [KoT]
kota@igromania.ru

Клановые пер-тур-ба-ции

Сначала о кланах. На странице всем известного клана **DF** (*http://quake.df.ru*) ты еще недавно мог прочесть о его "смерти". Насколько мне удалось выяснить, причиной распада явился уход одного из лучших игроков этого клана Die-Hard'а, который был приглашен в команду **NiP-Formoza** и, соответственно, в клан **NiP** (пояснение: клан NiP и известная компьютерная фирма "Формоза" в декабре прошлого года заключили партнерское соглашение, на основе которого две команды NiP'ов теперь выступают под "флагом" "Формозы").

Впрочем, в последнюю секунду перед сдачей новостей на верстку появился слух (подчеркиваю: слух), что клан DF возродился, аки феникс из пепла; но из первоначального состава там играет, видимо, только [DF] SkyNet.

В феврале на свет появился новомодный клан Matrix. :-) Некоторые игроки этого клана раньше играли в составе клана **Kick**. У клана есть страничка *http://matrix.formoza.ru* и клуб на ст. метро Дмитровское (ул. Башиловская, 29). Клуб обладает интересной особенностью, выраженной в следующей фразе админа: "Право менять какие-либо настройки компьютера есть только у определенных лиц" (имеется в виду – смена разрешения экрана, установка собственных драйверов мыши и т. п.). Кто эти лица, не знаю, но могу предположить, что в их числе присутствуют игроки клана **Matrix**. А обычным юзерам-геймерам, видимо, придется довольствоваться дефолтными настройками, даже если они кого-то не устраивают.

Еще одна новость. Примерно с 11 февраля клан **Kick** стал командой клуба **Free Fire (FF)**. До этого в клане произошли следующие изменения: Mikes и Sm0g ушли в Matrix, куда еще раньше ушел Baron; NuKeM перешел в Alliance, а Lexx был просто уволен из клана. И, соответственно, клан FF, можно сказать, влился в Kick. Со всеми вытекающими.

Грядет большой УХ!.

Очень интересной новостью со мной поделился **BuLLeT** из клуба "Ин-Станция". Именно в этом клубе будет проводиться дуэльный чемпионат по всем трем Quake'ам сразу! Кошмар, да и только. :)

Чемпионат предполагается провести с большим размахом. На мои вопросы о том, кто будет участвовать (приглашенные или все желающие?), сколько будет участников и каков будет призовой фонд, BuLLeT ответил:

"Участники будут регистрироваться в обычном порядке (но я не допущу, чтобы "звездам" не хватило мест ;)); участие, видимо, обойдется желающим в 100 рэ; основная цель – выявить человека, которого можно будет без стеснения называть МЕГАПАПОЙ ;)). Если этот чемпионат пройдет успешно, то потом, видимо, последует и тимплейный. Думаю, что с этим чемпом попробуем уложиться в три дня. Призовой фонд ожидается около 1000 – 1500$ в рублевом эквиваленте (над этим я сейчас работаю :)".

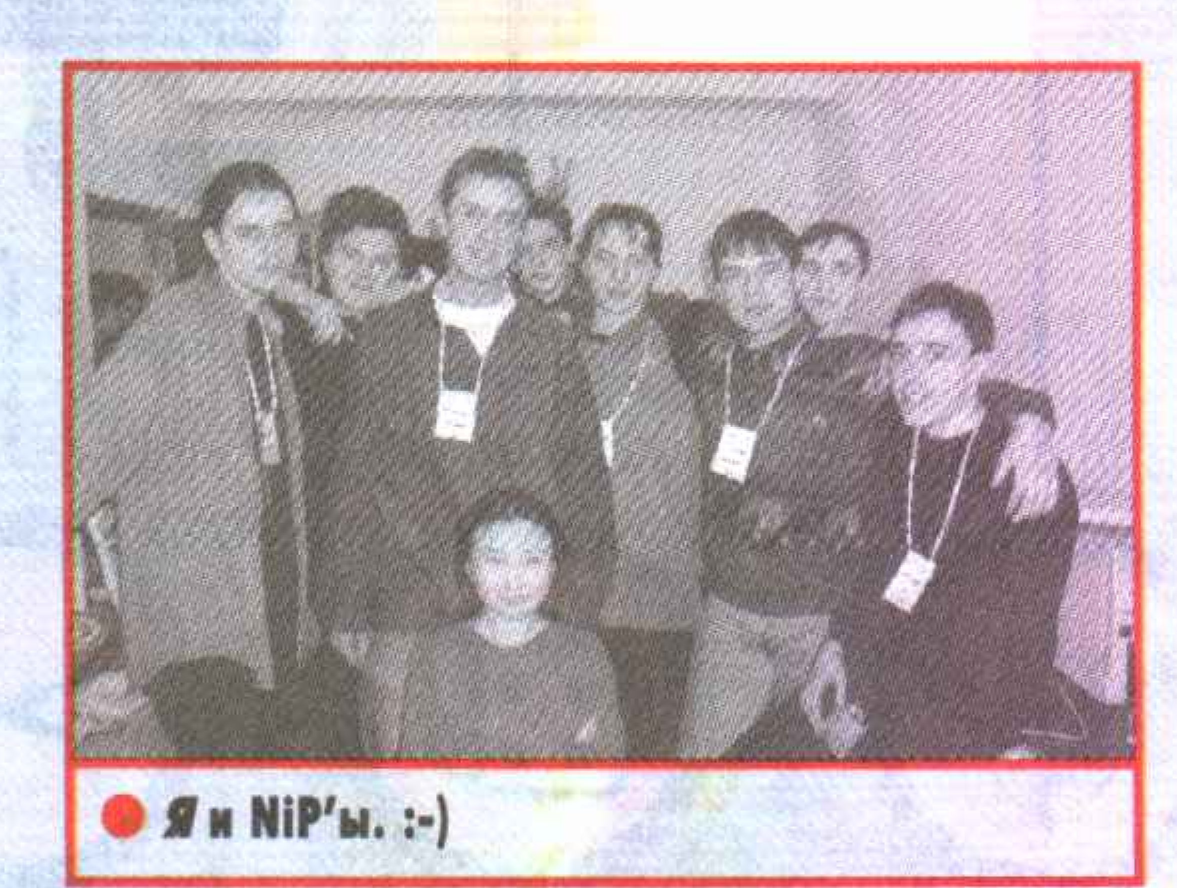
Чемпионат должен произойти в конце марта-начале апреля. Так что готовьтесь, первоквакеры, кудвакеры и любители третьей Кваки. У всех будет шанс выиграть правильную бирюльку. :)

Маленькие радости "Арены"

Сайт клуба "Арена" переехал на новый адрес - *www.arenaclub.ru*. Там все, как обычно: новости о клубных войнах, большой список ссылок и пр. Кстати, если ты обратил внимание,ареновский клан **AC-RED** занял почетное третье место на чемпе ПАКК.

Питер. Quake. ПАКК

В выходные (26-27 февраля) в северном городе Санкт-Петербурге прошел один из самых интересных, на мой взгляд, тимплейных чемпионатов. Собралось порядка 30 сильнейших команд со всей России, а также сборные команды сверхсуверенных ;-) Украины и Беларуси. Чемпионат проходил в клубе **"Комендатура"**, где собралось огромное количество народу. И поскольку оказалось, что число прибывших сильных команд превысило



Я и NiP'ы. :-)

ожидаемое, организаторы пошли на "двойной посев". То есть в каждую группу играющих поместили по две заведомо мощные команды. В результате в первом же туре в неравных боях погибли для чемпа все слабые команды и остались сильные.

Игровых машин было маловато, поэтому стразу же после жеребьевки бОльшая часть народа ушла ждать своей очереди в соседний подъезд на 17-й этаж, где был установлен проектор, выводивший на большой экран изображение идущих битв. Сама идея – классная, грустно лишь то, что, пока было светло, видимость сильно страдала и приходилось мучиться от того, что на окно забыли повесить темные шторы (отсвечивало). К тому же в помещении находилось очень много людей одновременно, а стремилось еще больше – лифт трудился в поте лица, но увезти всех желающих не мог... физически развитые энтузиасты бежали наверх пешком. А там, оказывается, все свободное место составляло не больше двух квадратных сантиметров, что повлекло за собой определенные проблемы.

Из-за траблов с сетью первый день чемпионата отстал от графика аж на 6 часов, в результате чего успели сыграть лишь первый круг. А поскольку он был самым крупным и в нем участвовали 8 групп по 4 команды в каждой, то игры закончились очень поздно – примерно в полночь.

Система double elimination начала функциклировать со второго круга, поэтому во второй тур прошла только половина команд. Следующий день игр начался почти по графику, однако закончился в где-то в полвторого



Главный в ПАКК Петр Дарахвелидзе и NiP.Noise, соединенные призовым кубком.

ночи. Оттого те, которые бились за первые места и поэтому играли в самом конце, опоздали в итоге на поезд. :)

Но все эти "недостатки", по сути, сущие мелочи в масштабе такого чемпионата. Пожалуй, наиболее верное и распространенное впечатление о нем отражено в отчете NiP'ов. Вот маленькая выдержка из него:

"В общем чемп удался и дал нам очень многое. Бесценный опыт, полученный во время этого чемпа, равен, наверное, нескольким неделям тренировок. Особенно интересно было смотреть, как ломаются после проигрышей устоявшиеся ошибочные тактики, команды тут же гибко реагируют, формируют новые, заново расставляются приоритеты на уровнях..."

А вот как распределились места:

1. Nip-Formoza-1 (Formoza, Москва)
2. AMD[NT] (In-station, Москва)
3. AC-RED (Арена, Москва)
4. Nip-Formoza-2 (Formoza, Москва)
5-6. PK-1 (Тлалок – Виртуальный Мир, Санкт-Петербург)
Black Dragons (Black Dragons Минск)
7-8. AMD-2 (In-station, Москва)
FCSU (UniClub, Днепропетровск)
9-12. ORKi (ORKi, Киев), Unreal Club (Unreal, Санкт-Петербург), KKK (Komendatura, Санкт-Петербург), WK (Космос, Санкт-Петербург)
13-16. Alliance-2 (Лавина, Москва), Bristol Legion (Бристоль, Санкт-Петербург), PK-2 (Комендатура, Санкт-Петербург), NB (Dream, СанктПетербург)

Минчане (Black Dragons) и B-100 Екатеринбург показали очень хорошую игру на турнире. Хотя призовых мест им не досталось.

Пожалуй, победа москвичей на ПАККе стала своего рода традицией, :-) и очередной ку-



Ст. опер Гоблин (в профиль) в процессе вручения NiP'ам своей книги с авторской подписью.

бок красуется в Интернет-кафе "Формоза".

Следующий чемпионат будет проводится в Марте. Это будет уже дуэльный турнир.

На нашем диске лежат финальные демки с ПАКК. Очень советую посмотреть – там есть чему поучиться. Также можешь заглянуть на сайт *http://cafe.formoza.ru* – там интересные фотографии с чемпа (впрочем, часть из них ты видишь уже сейчас) и уже упоминавшийся отчет на страничке ***www.nip.ru*** за 28 февраля и за 1 марта.

"Полигонная Лига"

Тамбовский Волчонок
volk@igromania.ru

Что-то странное в последнее время творится с игровым спортом в России. Развивается он. Прогрессирует. Лиги и федерации делятся и почкуются чуть ли не в каждом более-менее крупном игровом клубе. Многие уже с трудом понимают, куда лучше податься. Немножко неразберихи в общий ажиотаж добавил клуб "Полигон" и основанная его владельцами Q3-Лига. Создатели Лиги хотят сделать рынок компьютерных клубов более цивилизованным, успешным; объединить их под знаменем Лиги. Убить пытаются сразу двух зайцев: и геймеров убедить на третий Квейк перейти, и избавить рынок от "полуживых" клубов, вынужденных то устанавливать демпинговые цены (из-за чего, собственно, они и закрываются), то еще как-то выкручиваться.

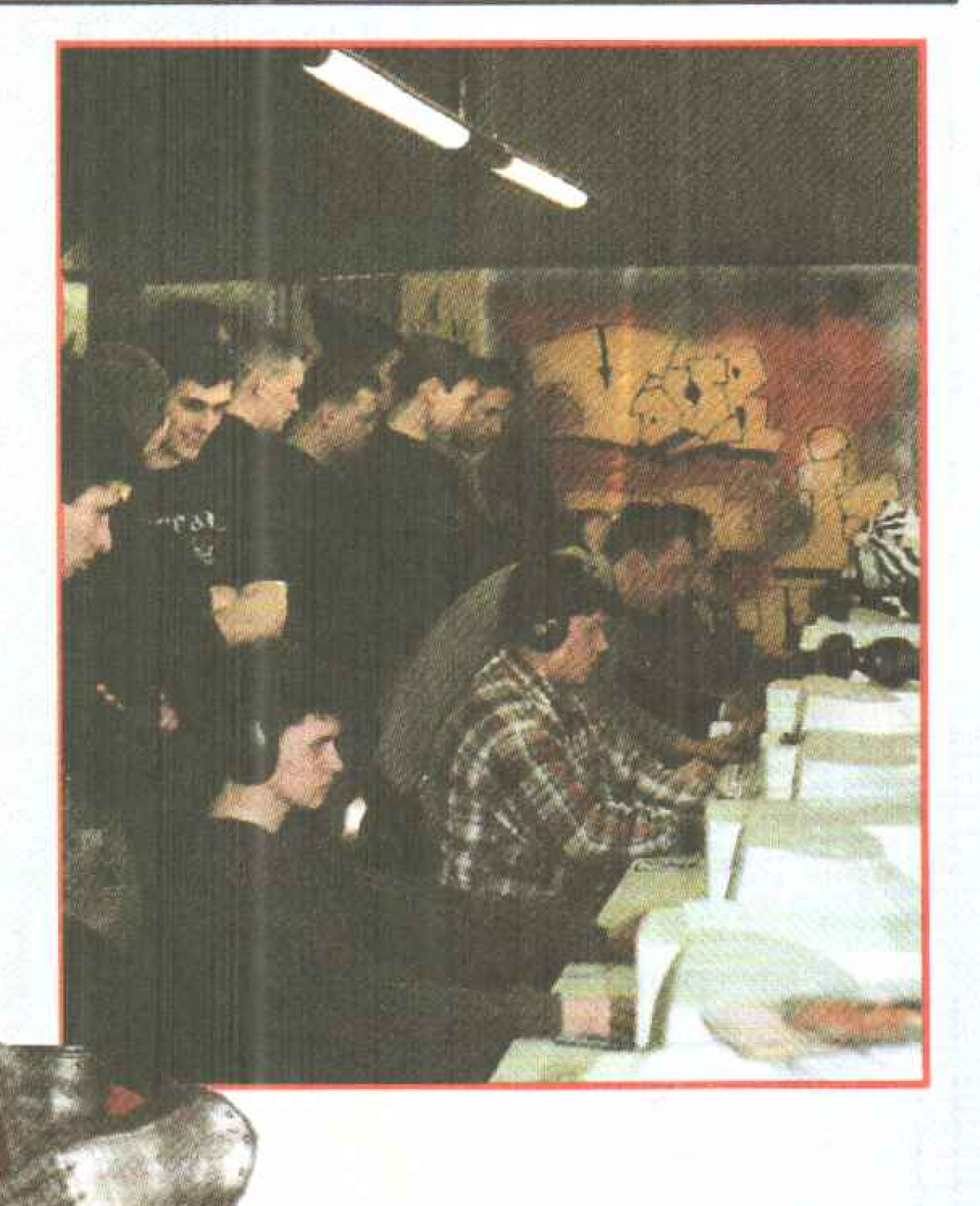
Лига приглашает "в себя" игроков любого уровня, устраивает цивилизованные турниры (только дуэльные, ибо из их результатов подсчитываются индивидуальные рейтинги). Для начала нужно зарегистрироваться. Здесь проблем вообще нету – идешь на ***www.poligon.ru***, вносишь себя в базу данных. Тебе дают 1000 очков рейтинга, из которых высчитывается процент. Смысл этого подсчета следующий: ты можешь через специальное меню вызвать на дуэль любого человека, чей рейтинг отличается максимум на десять процентов в любую сторону. Ему уходит этот вызов, он же и назначает место и время игры. Проводится бой, затем вы оба подходите к администратору клуба и сообщаете ему результаты. Он вносит их в базу, на том твоя дуэль и заканчивается.

Можно назначить себе сколько угодно соперников, лишь бы по рейтингу подходили, но того же игрока за день можно вызвать лишь однократно. А за неделю член Лиги обязан сыграть не менее трех дуэлей. Если тебе удалось выйти в верхушку списка, то может состояться перевод в специальное отделение Лиги – к профессионалам. "Основная" часть Лиги отличается от "отцовской" призами, разыгрываемыми раз в две недели. Профи имеют шанс получить путевку на мировые чемпионаты, в то время как среди "обычных" кутрикеров разыгрываются абсолютно различные вещи, начиная от коробки с Q3 и заканчивая компьютером. Самое за-

бавное, что призы раздаются случайным образом. Вышел на первое место? Это хорошо. Но если не очень повезет при розыгрыше призов – получишь, скажем, мышь. Повезет – персоналку. Система необычная и, вероятно, вызовет немало споров среди профессиональных игроков.

Сейчас в Q3-Лиге состоит пять клубов (в том числе оба "Полигона" и "Astalavista"); присоединиться несложно: достаточно создать систему скидок для "легионеров", пройти квалификацию по техническому обеспечению (компы должны тянуть КуТри достаточно быстро плюс необходима хорошая сетка). Вполне возможно, в скором времени к Лиге присоединятся такие клубы, как "Лавина" и "FF". А совсем скоро (обещают, что в марте) в Москве открывается третий клуб серии "Полигон".

В двух словах о самих "Полигонах". Их пять: два в Екатеринбурге, другой в Тюмени, еще два – в Москве. Побывав в "Полигоне-2", могу смело заявить: условия для игры подходящие. Вентиляция, удобные столы (на заказ делали, между прочим – таких нигде больше нет), современные компьютеры в достаточном, чтобы устраивать LAN-Party, количестве. Вот, к примеру, осенью 99-го в "Полигоне-2" прошла вечеринка с участием 45 фанатов Action Quake 2 (не считая зрителей). Весьма приятно также то, что в "Полигоне" четко соблюдаются правила хорошего тона. Точнее, администрация следит за тем, чтобы они соблюдались. Поэтому ты можешь быть уверен, что, придя поиграть в "Полигон", тебе не придется плавать в клубах сигаретного дыма или играть на полуиспорченных машинах с поддатыми соперниками. А это, в свете атмосферы в иных клубах, весьма немаловажно...



Мультиплеер в перспективе, далекой и близкой

Doctor
rod@igromania.ru

Все же мультиплеер — это страшная сила. И вовсе даже не примитивная забава, якобы заменяющая получение культуры порциями в театре, зоопарке и Доме Пионеров. Притягивает он, завлекает и заставляет дышать собой не только пинающих лекции студентов и отдыхающих от извлечения корней из сэра Исаака Ньютона школяров, но и людей взрослых, солидных и, можно сказать, вполне сформировавшихся. Лишнее подтверждение могущества мультиплеера было получено нами в ходе посещения недавно состоявшегося чемпионата по Unreal Tournament. Первого, кстати, в России официального чемпионата по этой игре. Большого, размашистого, происходившего в прекрасно оборудованном клубе "Ин-Станция" (***www.in-station.com***) и как раз с участием людей с четкой жизненной позицией, работой и, порой, семьями. И вот они, эти люди, в перерывах между зверскими, напряженными и кровавыми боями рассказывали нам в диктофон, что такое для них Unreal. И что такое — этот чемпионат. И что такое — Unreal-движение в России и почему так получилось, что оно не Quake. Рассказывали много и интересно. Слушай.

Там, внутри

Сначала, конечно, наши личные впечатления от собственно мероприятия. Впечатления начались сразу перед дверью в "Депо-2000" — это развлекательный комплекс (боулинг, ресторан, кафе и дискотека), где находится клуб — и были вызваны ее, дверью, видом: кусок титана с круглой рулеподобной ручкой посередине, как на подводной лодке. Прямо за куском титана, тяжелым, как памятник Дзержинскому, нас ждала вежливая охрана в пиджаках, тут же пояснившая нам, что не участников турнира сегодня дальше не пускают. Чтобы устранить это недоразумение, мы сделали решительные лица и предъявили удостоверение журналиста, одно на всех. При виде удостоверения охрана сдалась. Слегка размявшись на восьми пролетах лестницы, мы проникли в помещение клуба.

Там было... по-разному. Прежде всего, там было людно. Во-вторых — непривычно спокойно, с учетом, конечно, людности. Спокойно и дружелюбно. Если ты бывал на чемпах по Quake, где мат часто используется для связи слов в предложении, то поймешь, о чем я. Здесь же страсти кипели вполне цивилизованно и не выходили за рамки нормативных выражений. Кроме того, в потолок была встроена работающая вентиляция. Плюс ко всему, курить разрешали лишь за пределами зала. В общем, уровень шумов, дымов и света заметно располагал к проведению турнира. Нам это так понравилось, что мы тут же рассредоточились по залу в поисках достойных наблюдения явлений. Их была масса на экранах мониторов, и еще как минимум два перед экранами — в виде двух очаровательных девушек, ловко уворачивавшихся от дисков из RazorJack'ов и пускавших ракеты в перспективу. Мы смотрели и изумлялись. Интервью было неизбежно. Дождавшись, пока закончится раунд, мы представились и пригласили прекрасный пол в комнату-бар для дачи показаний.

Прекрасный пол

Девушек звали Madi (Люда) и Ray (Юля). Симпатичные девушки, веселые. Обе замужем. Ходят в магазины, ездят в метро. И играют зачем-то в Unreal. Тенденция, что ли, такая намечается — феминизация мультиплеера?.. Здорово, если тенденция. Давно уже пора.

— Расскажите, пожалуйста, где живете, чем занимаетесь и чего ради вас потянуло на турнир?

— (Смеются) Чисто спортивный интерес потянул. Я непосредственно веб-мастером на www.infosport.ru работаю, Юля дизайн сайта unreal.ru делает. А Unreal Tournament — это просто игра, просто спортивный интерес.

— Давно начали играть?

— Первая игра, которая мне понравилась, была Hexen 2. А потом — Unreal... я уви-



Интервьюирующие и интервьюруемые

дела Unreal и поняла, что это игра на всю жизнь, от нее никогда не устаешь. Первый раз это было где-то год назад. Я заходила на сайт и была там просто халявным фрагом. Я заходила, меня убивали, я заходила, меня убивали. :-) Когда игравшие со мной ребята узнали, что я девушка, были очень удивлены. Мало девушек играет, да, Юль?..

— А других девушек не видели на чемпионатах?

— Я впервые на чемпионате. :) Представляю свой клан... у нас есть такой замечательный клан — Bratki. :)

— Большой клан?

— Ну, относительно. Хотя девять человек — это для Unreal-клана прилично.

— А тебя давно в клан приняли?

— У меня были хорошие отношения с ребятами из него, но я предпочитала быть "кошкой, которая сама по себе". Я, Madi, и все. ;-) А потом мне сделали официальное предложение. "Мади, мы предлагаем тебе вступить в клан Bratki". Я говорю: "Да вы что, обалдели? :) Вы — братки, а я сестра, да?" — "А что, будешь сестрой". С тех пор я в клане.

— Другие игры не пробовала? Quake, например?

— Конечно, у меня есть Ку3, но после игры в Unreal и Unreal Tournament это... я не знаю, как помягче выразиться. ;-) Мультипликационная какая-то игра, мне кажется, что, когда ее делали, ударение шло на яркость, на краски. Скины совершенно немыслимые...

— То есть в Ку3 тебе не нравится преимущественно визуальный ряд?

— Да. Вот Unreal в этом отношении ни с чем не сравнить. Думаю, что для геймеров, которые играют в Unreal, это — жизнь. Они, я — готовы все деньги оставить в этом клубе, лишь бы поиграть. :-)


Белоснежка и семь гномов ;)) (клан Bratki)

— И не надоедало?

— Нет, что ты. Возможно, если б не семья, я бы тут день и ночь сидела, отрывалась. :) Но второе место в приоритетах — за Unreal. "Мне дороги мои развлечения". :) Нет, не надоедало никогда.

— Дружный клан у вас?

— Очень. Я в клуб прихожу не только поиграть, но и с ребятами пообщаться, посидеть, попить пива. :) Даже когда плохое настроение. Да и в другое время мы перезваниваемся, по аське беседуем, делимся радостями и горем, помогаем друг другу — железом, например.

— И если вдруг в один непрекрасный день, скажем, куда-нибудь исчезнет весь Unreal, то?..

— То дружба останется.

— Расскажите, кому и как пришла в голову идея организовать этот чемпионат?

— О, это не к нам. :-) Спросите лучше у Dimonn'a.

Организатор

А поскольку Dimonn [Zoom] в этот момент находился рядом, то мы и спросили, не присоединится ли он. "Давайте" — ответил Dimonn. И мы коварно поинтересовались, с какой целью он организовывает чемпионаты: ради славы, личной выгоды или, быть может, выгоды третьих лиц? Оказалось, что никакой выгоды нет. Все построено на чистом энтузиазме. Корни последнего лежат в глубоком пристрастии к игре в Unreal и желании собрать в одном месте большую часть Unreal-сообщества. В общем, придумали правила. Бросили клич, то есть инициировали регистрацию. Сначала рассчитывали на участие 32 человек, а зарегистрировались — 64. И еще был набран резерв — на всякий случай. То есть активность Unreal-сообщества превысила ожидаемую в два с лишним раза. Из 64 человек и резерва на турнире материализовались 60, что, вообще говоря, тоже довольно высокий показатель.

— Каковы, — спросили мы, вдохновленные показателем, — шансы, что Unreal-движение бурно разовьется и перестанет плестись в хвосте у квакерского?

— На самом деле, Unreal отстает от Квейка не больше чем на шаг. Видимо, потому, что позже вышел. У Квейка давно уже есть сформированная субкультура - питательная почва, на которую выбрасываются продукты id software и тут же начинают прорастать. У них стопроцентная покупаемость старой аудиторией и высокая - неофитной. И по количеству кланов, конечно, он пока превосходит Unreal на порядок. Мало кто начинает играть вот так сразу - должна быть основа. У нас была основа в виде Unreal (на ней, собственно, и взросли такие кланы, как Unlight, Bratki, TNT, SH, ZOOM, RGA, OIS, Alliance), теперь начнем развиваться :).

Кланы и Клубы

А шансы... Я не думаю, что Unreal будет доминировать в мире, но шансы уравняются. Unreal в момент выхода сильно опередил свое время, что, конечно, наложило свой отпечаток. Например, на таком моменте, как игра в клубах. Ку2 бегает. Unreal тормозит. Сейчас многое зависит от того, как начнет работать Epic в лице Суинни. Раньше он считал своим учителем Кармака, а теперь идет своим путем.

В принципе, сейчас уже нет строго определенного монополиста в Интернет- и сетевых баталиях. Посмотрите, сколько существует серверов H-L. Больше, чем "Квейк", "Квейк 2" и "Турнамент", вместе взятых. У нас в России есть такой сервер — halflife.ru, никак вот не мы можем догнать его по посещаемости. :-)



Команда ZOOM

"Мы" — это упоминавшийся выше сервер unreal.ru. Дима является его идейным отцом и основателем. В конце мая 98-го в Москве появилась полная версия Unreal, который крайне заинтересовал Диму еще на стадии демы. Сотрудников фирмы, где он работал, Unreal тоже заинтересовал.

— И мы вместе подумали: "А почему, собственно, нам не зарегистрировать сайт?". Домен оказался не занят, мы его застолбили и начали работать. Хотя активная работа началась лишь с весны 99 года. Сначала мы с Майком (дизайнер ***www.telephone.ru***) все сами делали, а весной пришли ребята, которые начали нас поддерживать. Ньюс-мейкеры появились, штатный дизайнер - Юля.

— И что, хватает новостей по Unreal'у? :-)

— Когда запал, бывает, что два-три человека не справляются. До 100 килобайт в неделю доходит.

— Работа над сайтом на добровольных началах?

— Да.

— Вы не получаете и не рассчитываете получать от него какой-либо доход?



— Нет. Хостинг оплачивает фирма ZOOM, предоставившая, кстати, главный приз для турнира. Но если она даже оплачивать не будет, сами профинансируем :). Сейчас планируем переезд на скоростной канал М9, а то и из-за границы, и по России некоторые жалуются на медленный доступ. И, кстати, на этом же канале уже открыт игровой сервер по Tournament - UT Москва называется.

Вот так. Заходите играть, если любите Tournament. Если не любите — тоже заходите, предпочтения — вещь капризная.

Умная пуля

Поговорив с двумя главными категориями людей на чемпионате — девушками и организаторами, мы, естественно, не могли выпустить из виду "теневую" сторону — хозяев клуба. Тем более нам хотелось с ними побеседовать, что сам клуб произвел на редкость благоприятное впечатление. Кто они, эти люди, установившие вентиляцию, замуровавшие окна и запретившие курить, вопрошали мы себя. Ответ нашелся быстро и безболезненно — стоило мне спросить, кто здесь хозяин, как указующие персты потянулись в сторону человека в темной футболке, наблюдавшего за ходом турнира. Мы устремились по направлению к нему. Человек улыбнулся и подал нам руку. "BuLLeT" — значилось на его бэйдже.

Выяснилось, что "Ин-Станция" активно существует полтора месяца и является практически единственным компьютерным клубом, окруженным утонченными развлечениями вроде боулинга и ресторана. То есть имеется возможность отдохнуть, так сказать, в комплексе. Покайфовать от чистых столиков, автоматически опустошаемых официантами пепельниц (в специальной комнате) и пищания металлоискателей при входе, от гардероба и живых гардеробщиков внутри. И приходят люди в основном не из школы, а с работы или, скажем, из института. То есть те, которым родители денег на клуб уже не дают, и им приходится зарабатывать самостоятельно. Ибо кегли и металлоискатели — это все не бесплатно. Впрочем, тебя никто не заставляет занимать-

ся боулингом. Можно просто сыграть пару дуэлей и спуститься в кафе, где есть пиво по вполне съедобным ценам. Можно не комплексовать, если неожиданно выяснилось, что тебе уже 25 лет и поздно идти в "подростковый" клуб. Можно поболтать с жизнерадостным и очень известным среди игроков BuLLeT'ом и узнать от него массу интересного. Как, например, мы.

— Мне больше нравятся игры id — ответил он на наш извечный вопрос. — Там очень все сбалансировано, очень классная геометрия, а здесь (в Unreal) чувствуешь себя неуклюже — нет привычного стрейф-джампа и прочих приятных таких штучечек, как я их называю, которые в "Квейках" всегда присутствуют. Unreal — более спокойная игра, а "Квейк" — атакующая. Берешь двустволку, баланс оружия — по сто в лоб, и начинается... И играющие люди знают, что в "Квейке" адреналин победы гораздо выше, чем в Unreal. А я игрок по натуре. :-)

— Хм... вот тут девушки до тебя говорили тоже самое про Unreal, про его атмосферу и как там боишься, что убьют.

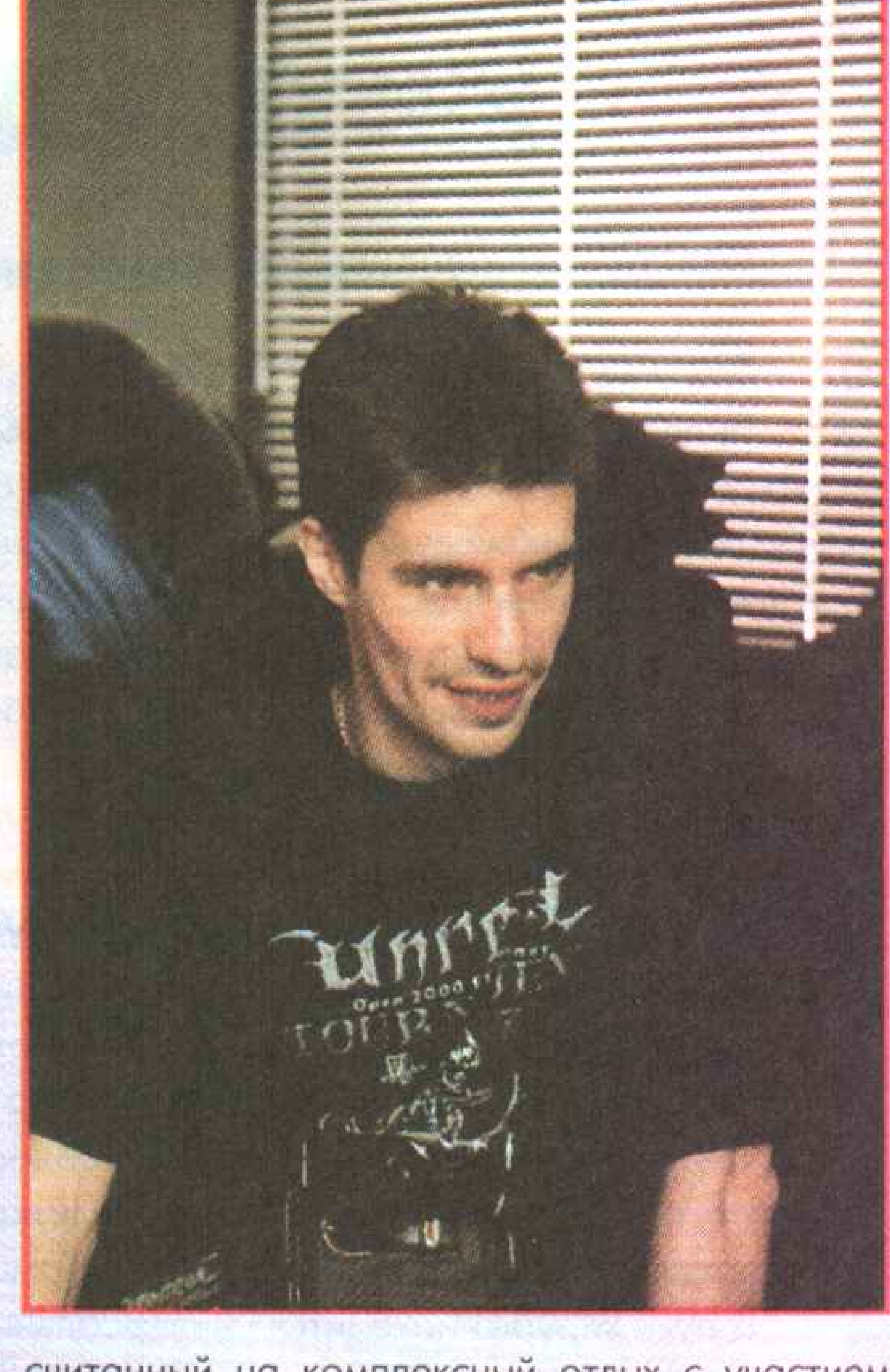
— Была сказана одна из коньковых фраз про Unreal. Там боишься, а здесь нет. Когда играешь для получения истинного удовольствия — только не на турнире. Турнир — это тяжелая работа. Ты знаешь, что должен удержать этот красный армор, тебя убили, но ты снова идешь, берешь оружие, отвоевываешь точку... А истинное получаешь от дуэли, если умеешь ее играть. Здесь четко ощущаешь баланс: вот я взял двустволку, выстрелил из нее в человека, который шел на меня с рокет-ланчером, и вот я победил. И в этот момент истины получаешь огромное удовольствие, так же, как и разочарование при проигрыше. Я сравнивал с казино — вполне сопоставимые по ощущениям вещи. Накал страстей, эмоции — проигравшие даже обидеться могут и не разговаривать с теми, кто у них выиграл. :)

— А как по-твоему: существует какой-нибудь природный талант игры в "Квейк" или все можно отточить упорными тренировками? Последнее мнение мне приходилось слышать от некоторых людей.

— Хм... ты никогда не наблюдал, как играет Polosatyi? Разок посмотри, и поймешь, что эти люди не правы. Он играет на инстинктах, когда смотришь ту виртуозность и точность, с которой он все исполняет, понимаешь, что тебе этого не достичь. А съемки кланвара Ice против DDT, где за Ice играл Волтрон (тогда он был HighJacker'ом)? Когда он из рельсы убивал по пятьдесят человек, они рождались и тут же умирали? Еще, кстати, много зависит от умения сдерживать азарт — когда играешь неспокойно, больше шансов проиграть.

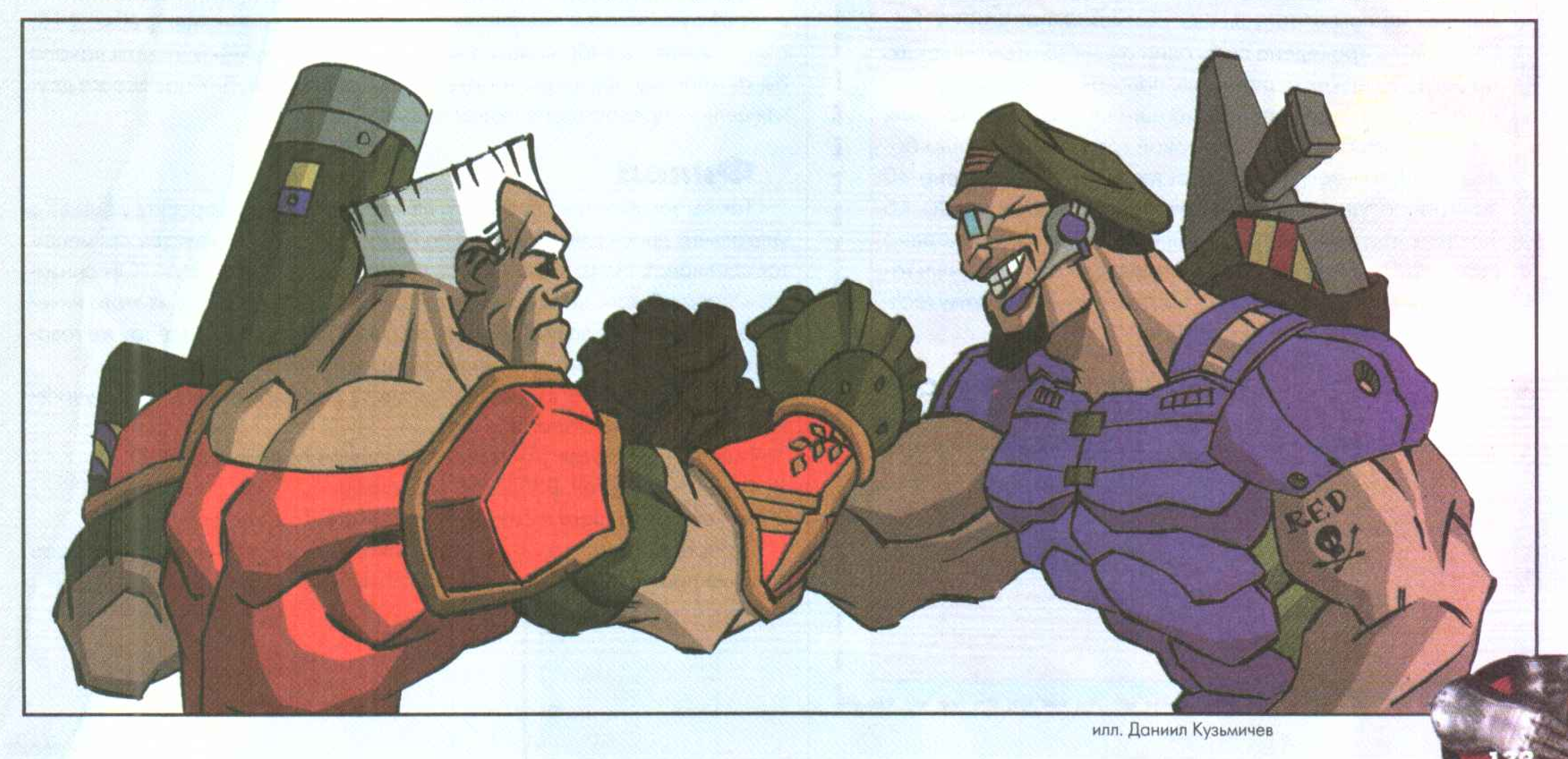
— У тебя хранится эта демка?

— Раньше я вел сайт dm2.formoza.ru, посвященный "Квейк"-демкам. Сайт, кстати, процветал и имел до тысячи хитов. :) Здесь, в клубе, у меня хранится огромный архив демок, некоторые уникальны, их больше ни у кого нет. Вел я сайт, были еще некоторые Интернет-проекты, а потом решили устроить клуб, специально рассчитанный на комплексный отдых с участием Интернета. Первые посетители были моими хорошими знакомыми по игровому миру. Они приводили других, теперь есть у нас постоянные посетители. Собственная Q3-команда — клан AMD. Со временем будет и команда по UT.



— В чем для тебя смысл того, что при клубе будет свой клан? Реклама, модная тенденция?

— Есть у меня одна задумка... :-) Хочу, чтобы наши люди поехали за рубеж. Даже если



илл. Даниил Кузьмичев



Виртуальная операционная

Была в мое время такая игра — Life&Death. Доктор в качестве главного героя; операции, совершающиеся в условиях, приближенных к реальным; и так далее. Но это была всего лишь игра. Недавно же создана новая система в помощь начинающим хирургам. Сначала идет программа, способная конструировать человеческие тела, максимально приближенные к реальности, устанавливать прозрачность и цвет тканей, выделять сосуды и нервные окончания. Затем другая часть комплекса — пронизанная сложной электроникой перчатка. Haptic Workbench — революционное изобретение в системах виртуальной реальности. С ее помощью практикант не только видит объект своих манипуляций, но и ощущает тело физически. Он может прикасаться к нему, чувствуя твердость кожного покрова, проверять пульс на руке, исследовать поверхность на предмет наличия характерных симптомов болезни.

В руке хирурга находится универсальный виртуальный медицинский инструмент, изменяющий форму по первому желанию виртуоза человеческих жизней. Надо отметить, что инженеры постарались на славу, создав его таким образом, что неестественного протыкания берцовой кости иглой или разрезания тканей ребром ладони комплекс не допустит.

РуНет без ошибок

Интересный сайт открылся в Интернете. Называется он **"Почтовая Грамота"** и занимается отслеживанием ошибок на самых популярных русскоязычных сайтах. Пока что была проведена лишь одна акция по отслеживанию орфографических ошибок, но, полагаю, в скором времени подобное будет проведено еще не раз. Условия были жестоки: веб-страницу "Почтовой грамоты" посетило более 1000 пользователей, в гостевой книге оставлено 40 записей; осуществлена внеочередная проверка 40 Кб текста; в итоговый рейтинг вошли 32 рассылки (проверено свыше 400 Кб текста). Нехило, правда? Полные результаты акции можно посмотреть на сайте — *http://www.technews.ru/gramota*. Это любопытно.

Святослав Торик
torick@zmail.ru

Подготовлено на основе новостей сайта TechNews (www.technews.ru).

я сам не буду участвовать, все равно мне будет приятно. Я хочу посмотреть эти игры. И многие из моих сетевых знакомых хотели бы посмотреть, на что наши способны.


Обратите внимание на телефон ;)

— Люди пытаются представить себе иллюзию профессионального "Квейка", — сказал BuLLeT, когда разговор перетек в соответствующее русло. — Начинают думать, что на этом можно построить жизнь, сделать карьеру, бросают учебу ради игры. Честно говоря, я пока в это не верю. Единственная фирма, занимающаяся реальным спонсорством, — это "Формоза". Но они основываются преимущественно на рекламе — откат, я думаю, у них хороший. Люди приходящие к ним в клуб, предпочитают и компьютеры там покупать. Но если AMD покажет хорошие результаты, найти спонсора для них будет не проблема. Сейчас много игроков в Ку2 отсеялось — не захотели по разным причинам переходить на третий "Квейк", и мне бы не хотелось, чтобы все игровое движение перешло в какую-нибудь подпольную форму. А хотелось бы мне, чтобы все это продолжалось, чтобы российские ребята, с которыми я в свое время играл в первом компьютерном клубе "Орки", не бросали игру.

— "Орки" ты застал, когда они еще на Третьяковке были в двух комнатушках? Я там в "Дум" когда-то играл. :)

— Нет, уже в МИСИСе. Помню эти гигантские очереди...

— ...и сортира нет. ;-)

— Да, и сортира нет.

— Возвращаясь к теме профессионального "Квейка" — а как же ПАКК, ФКС?

— О, ПАКК я очень уважаю и думаю, что у них есть будущее. Возможно, они пошлют того же Полосатого в Америку, и надеюсь, что сформируется такая тенденция. Буду очень рад за наших ребят. :) Но сам не хотел бы участвовать в чем-то подобном, потому что это начало бы ко многому обязывать игроков, приходящих в клуб. У нас все же другая цель — предоставить людям отдых.

Финал

Так мы закончили нашу беседу, не забыв, конечно, попросить у BuLLeT'а уникальных демок для игроманского компакт-диска. А вокруг тем временем тек чемпионат. Не то что бы шумел или гремел, нет, именно тек. Организаторы рассчитывали уложить его в один день. Понятное дело, из этого ничего не вышло. И на следующий день, в воскресенье, охрана все так же говорила посторонним, что вход им воспрещен. Приходите, мол, завтра.

А призы и соответствующие им места распределились среди участников следующим образом:

I место - **Cheeeese]A[** (сотовый телефон Motorola m3688)
II место - **[BR]Volf** (MS Explorer Mouse)
III место - **ul.unlord** – (коробочный Unreal Tournament)

То есть получается, что каждый пятнадцатый из явившихся бойцов получил приз. По-моему, неплохая статистика.

C. S. M.
csm_mania@mail.ru

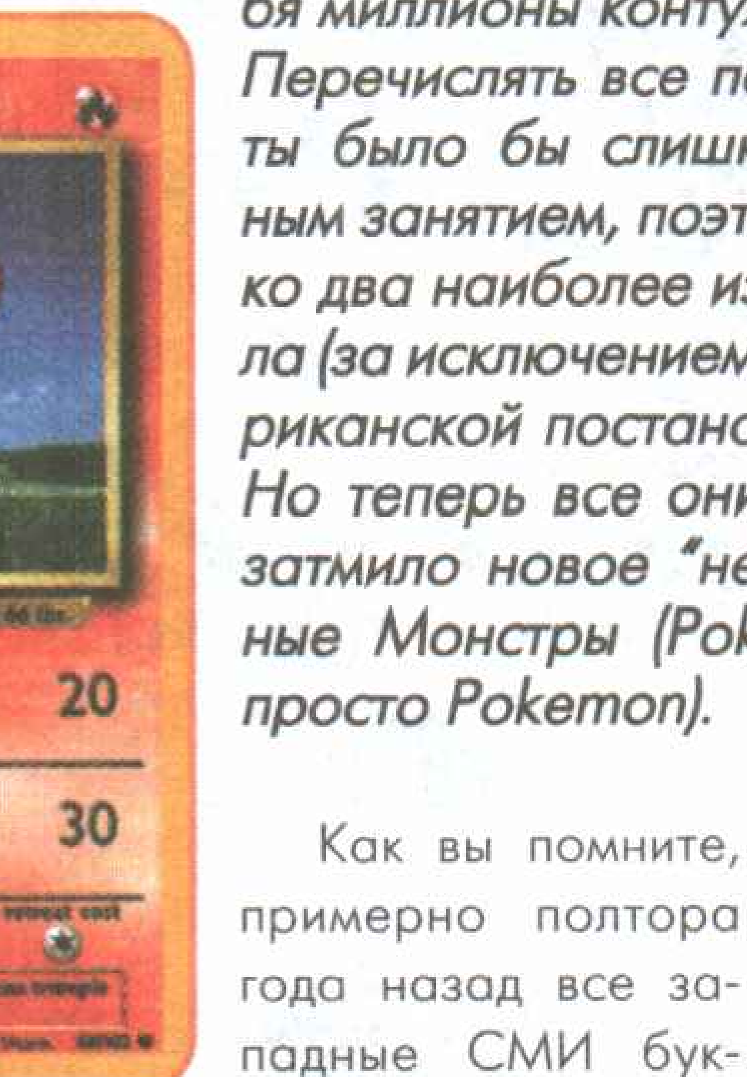
Монстрик опустил взгляд, скорчил милую рожицу, и, разбрасывая электрические разряды, смущенно представился: "меня зовут Pikachu"...

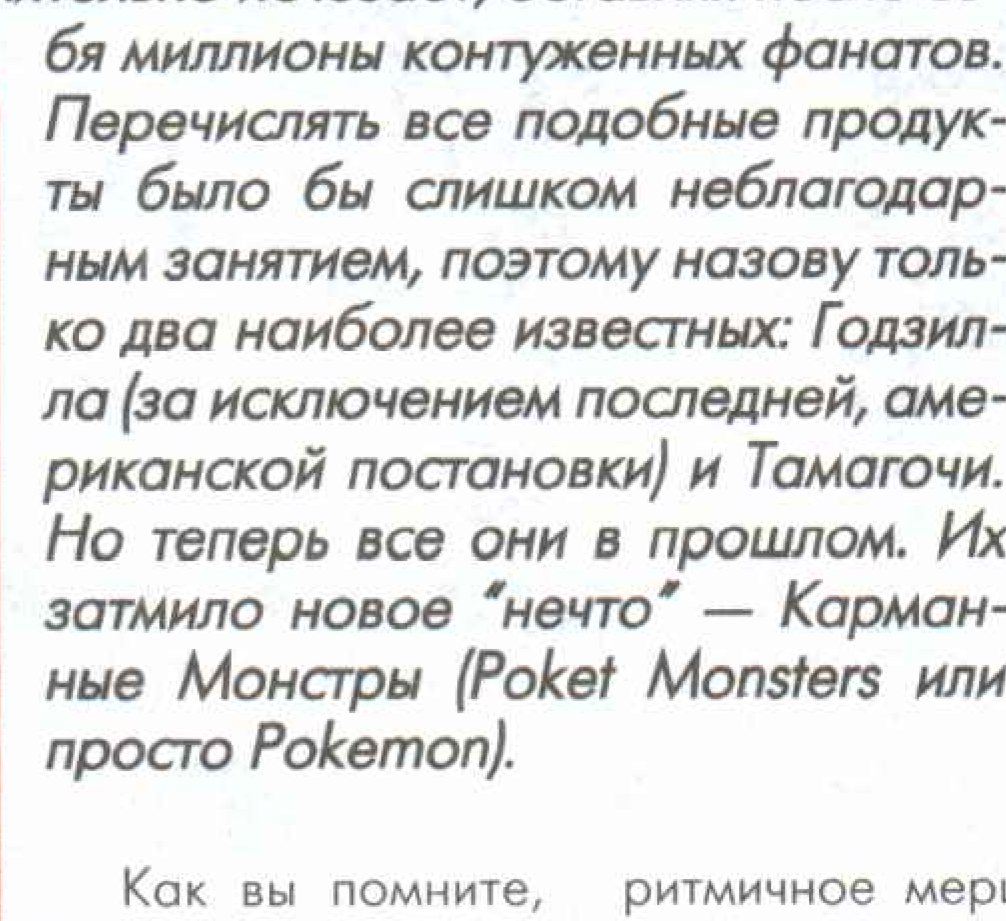
Вышел мальчик из тумана, вынул монстра из кармана

В Японии создали психотронное оружие. Снова.

Япония, как известно, страна контрастов. Основное время японская масс-медиа индустрия работает исключительно на внутренний рынок, но, время от времени, производит... нечто. Это нечто вырастает из внешне безобидного продукта, в считанные недели распространяется по всему миру и порождает эффект присутствия, сравнимый со взрывом в Хиросиме. После чего так же стремительно исчезает, оставляя после себя миллионы контуженных фанатов. Перечислять все подобные продукты было бы слишком неблагодарным занятием, поэтому назову только два наиболее известных: Годзилла (за исключением последней, американской постановки) и Тамагочи. Но теперь все они в прошлом. Их затмило новое "нечто" — Карманные Монстры (Poket Monsters или просто Pokemon).



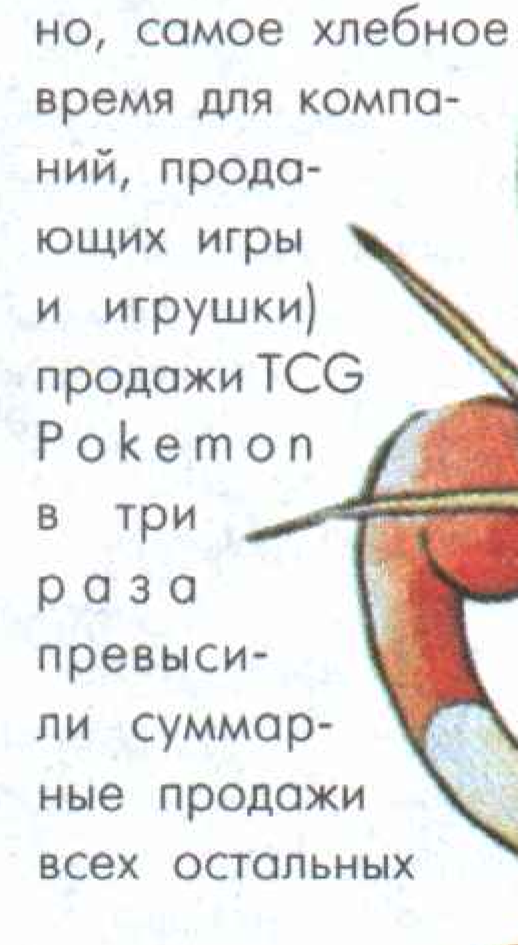


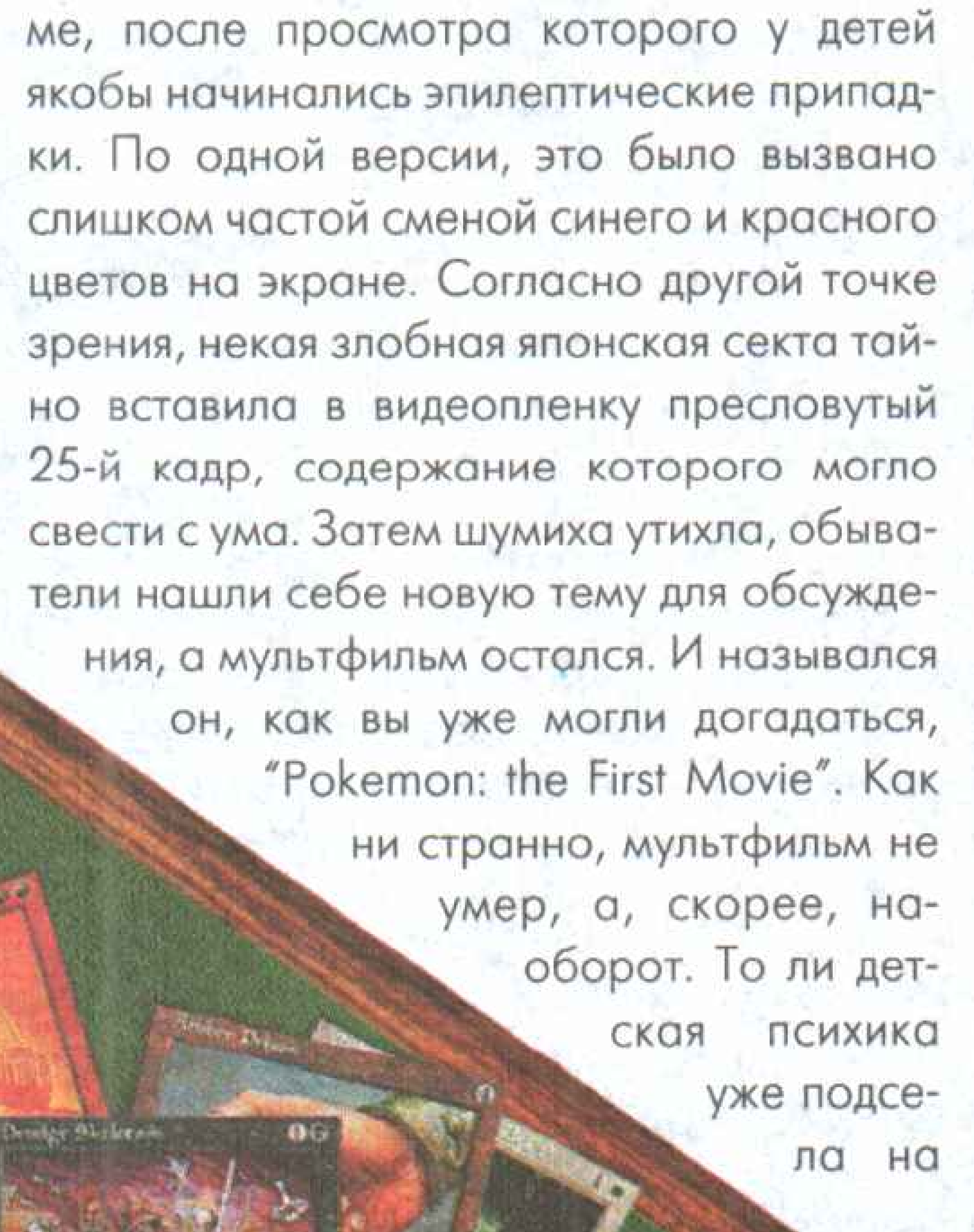


Как вы помните, примерно полтора года назад все западные СМИ буквально пестрели сообщениями о некоем японском мультфильме, после просмотра которого у детей якобы начинались эпилептические припадки. По одной версии, это было вызвано слишком частой сменой синего и красного цветов на экране. Согласно другой точке зрения, некая злобная японская секта тайно вставила в видеопленку пресловутый 25-й кадр, содержание которого могло свести с ума. Затем шумиха утихла, обыватели нашли себе новую тему для обсуждения, а мультфильм остался. И назывался он, как вы уже могли догадаться, "Pokemon: the First Movie". Как ни странно, мультфильм не умер, а, скорее, наоборот. То ли детская психика уже подсела на ритмичное мерцание синего и красного цветов, то ли на 25-м кадре были запечатлены Бивис и Баттхед, лениво разглагольствующие на тему "Pokemon — круто!". Как бы то ни было, на основе одного-единственного (!) мультфильма возникла новая ниша в игровой (и не только) индустрии.

В основе мультика лежит незамысловатый сюжет о симпатичных зверушках, живших на Земле в доисторические времена. До последнего времени почти все они считались вымершими, а немногочисленные известные особи жили в лаборатории одного профессора с характерным именем Дуб (Oak), который их и исследовал. Как оказалось, зверушки были весьма разумными, их можно было тренировать, обучать и апгрейдить. Правда, для этого их еще предстояло поймать. В качестве главных героев выступали мальчуган с не менее характерным именем Пепел (Ash) и покемончик Pikachu (непереводимо). Как и положено по законам жанра, существуют и Главные Плохиши (Rocket Team), которых Ash и Pikachu побеждают из серии в серию. Вот, собственно, и все.

К концу ушедшего 1999 года Pokemaния охватила весь мир. Самая легкая добыча была обнаружена и безжалостно растерзана на Североамериканском континенте. В ноябре в Штатах состоялась премьера англоязычной версии Pokemon: the First Movie на широком экране. Телефонная система заказа билетов компании Warner Bros. "полетела" после того, как оказалась неспособной принять более 70.000 звонков в минуту! Кстати, сервер, через который можно было заказать билеты, также пал смертью храбрых. По тем же причинам. На самой премьере присутствовало более 100.000 (!) человек, причем большинство из них было далеко не школьного возраста. Главную музыкальную композицию исполняла не кто-нибудь, а Christina Aguilera. После чего она (композиция) была выпущена отдельным синглом. На фоне всего этого не стоят упоминания другие, менее значительные факты. Например, один известный фаст-фуд как минимум утроил свои доходы только за счет того, что к каждому гамбургеру прилагал бесплатного покемончика. Кстати, владелец фаст-фуда первым делом собрал полную коллекцию покемончиков, и, по слухам, не дает ее даже своим детям. Да, и еще один небольшой штришок. На Рождество (как известно, самое хлебное время для компаний, продающих игры и игрушки) продажи TCG Pokemon в три раза превысили суммарные продажи всех остальных





TCG, вместе взятых. Oops... Простите меня, любители MtG и Battletech. Кажется, у них отсутствует пульс. И дыхание остановилось. Скорую!

На самом деле, по Pokemon было выпущено целых две TCG. Причем первая из них (сейчас вы будете смеяться) вышла на Gameboy и была расчитана для двух игроков. Точно, multiplayer. Через специальный кабель (а ля нуль-модем). Вторая TCG, о которой я и собираюсь рассказать, вполне традиционна. Те же твари (покемончики), те же земли (энергия), те же инстанты (trainers). Вот только после первой партии понимаешь, что, несмотря на всю незамысловатость, игрушка неплоха. Как разработчик игр во всех продуктах я обращаю внимание на две вещи: сюжет плюс общий антураж и "движок", т. е. математическая модель игры, причем второе даже важнее. Так вот, в TCG Pokemon самый оригинальный среди всех MtG — клонов "движок". Впрочем, обо всем по порядку.

KEY to Energy symbols

- Grass
- Fire
- Water
- Lightning
- Psychic
- Fighting
- Colorless



Вкратце о Pokemon'e

Игра рассчитана на дошкольную и школьную аудиторию и предназначена исключительно для двух играющих. Задача каждого играющего — ловить (собирать карты) и обучать (формировать колоду) покемончиков, а затем направлять их в битву с покемончиками оппонента. Каждый покемончик обладает собственными, уникальными характеристиками. Некоторых можно апгрейдить, и не по одному разу. Например, слабенький Gastly (выглядит как черная летающая голова с двумя глазами и зубастой пастью) в базовом варианте обладает лишь одним способом атаки (удар языком!) и может возвращать карты энергии с "кладбища" в руку (по две карты за ход). Gastly можно апгрейдить до Haunter. Haunter теряет все способности Gastly, но обладает 50% сопротивляемостью к любым повреждениям, и может усыплять покемончиков противника. Наконец, Haunter апгрейдится в Gendar. Последний — просто жуткая тварь. Он атакует покемончиков противника, отсиживающихся в тылу, и атакует сильно, причем не получает сдачи. Более того, особая способность Gendar позволяет один раз за ход излечить 1 балл повреждений своему покемончику и одновременно нанести этот балл покемончику противника.

Ценность карт

По устоявшейся традиции, карты делятся на обычные (common), необычные (uncommon) и редкие (rare). Последние гораздо дороже, но не всегда эффективней обычных. Кроме того, каждая карта имеет и голографическую (holofoil) версию. Плюс Pokemon в том, что в каждой редакции издавалось небольшое количество карт. Поэтому собрать полные holofoil коллекции не так уж и сложно.

Что необходимо для игры

Каждому играющему понадобится колода из 60 карт и какие-нибудь мелкие предметы для учета нанесенных покемончикам повреждений. Кстати, к стартовому набору прилагается набор из десяти прозрачных фишек-счетчиков. Выглядят они... как леденцы. Поэтому, если вы играете с детьми, лучше воспользоваться монетками. Вспоминается случай, который произошел около месяца назад в одной из московских ролевых тусовок. Я имел неосторожность выложить Pokemon Starter Set на всеобщее обозрение. Тут же один из тусовщиков (далеко не школьного возраста), увидев фишки, обрадовался: "Леденцы! Как раз к чаю!". "На здоровье" — ответил я. "Только учти, что вот эти, фиолетовые, снимут с тебя по десять хитов, а вот те, желтые, сразу по тридцать. Угощайся!".

Условия победы

В начале игры каждый из двух играющих тасует свою колоду, а затем наугад берет шесть карт и, не глядя на них, кладет их рядом с собой рубашкой вверх. Эти шесть карт являются... хитами! Называются они призовыми картами (Prizes). При каждой победе над покемончиком противника играющий берет одну из карт и добавляет ее в свою руку. Карту можно сразу же активировать, если это разрешено правилами. Так как карт шесть, партия длится до шести побед одной из сторон.

Типы карт

Energy: карты энергий, аналог земель в MtG. Вот только земли эти одноразового использования. Как это может быть? Объясняю. Когда покемончик выкладывается на стол, он, словно инвалид, полностью беззащитен. У него может быть хоть 200 хитов, вот только без энергии он не может отвечать на удары противника, хотя специальные способности применять все-таки может. У каждого покемончика есть хотя бы один способ атаки. Для проведения атаки необходимо, чтобы тварюшка была снабжена энергией, карты которой подкладываются под карту самого монстрика. Как только энергия появляется, покемончик может атаковать. Такое чувство, что все они работают на батарейках. Дальше — веселее. Покемончики могут отступать с фронта в тыл (кстати, сражаются они по очереди, один на один. Вспоминается Final Fantasy), но за отступление надо расплачиваться. Обычно при этом минимум одна карта энергии, принадлежащая покемончику, уходит в кладбище. Навсегда. А уж если ваш монстрик доведен до нуля хитов, он попадает на кладбище со всеми картами энергии, имеющимися у него. Весьма интересное правило (один из плюсовых





аспектов "движка"), вот только оно накладывает серьезное ограничение на распределение карт в колоде. Обычно карты энергии составляют 50% (в MtG некоторые колоды способны хорошо работать всего-навсего на 18 землях). Отсюда — логический вывод: в колоду кладутся только самые необходимые карты, составляющие одну — две "убойные" комбинации. В течении хода можно активировать только одну карту энергии. Всего существует семь типов энергии: трава, огонь, вода, молния, психика и сражение, плюс бесцветная энергия.

Basic Pokemon: простые покемончики. Используются на ранних стадиях игры.

Evolution: карты апгрейдов. Позволяют развивать базовых тварюшек. Упоминавшийся Gastly является базовым покемоном, а Haunter и Gendar — его апгрейды. Апгрейды не только делают покемончиков сильнее и эффективнее, но при самом апгрейде снимаются нанесенные монстрику повреждения и все отрицательные состояния (сон, паралич, отравление и т.п.).

Trainer: карты одноразового действия. После активации кладутся в кладбище. Для их использования не нужна энергия (как вам нравится халявный Fireball?). Количество таких карт, используемых в течении одного хода, не ограничено (уже четыре халявных Fireball'a).

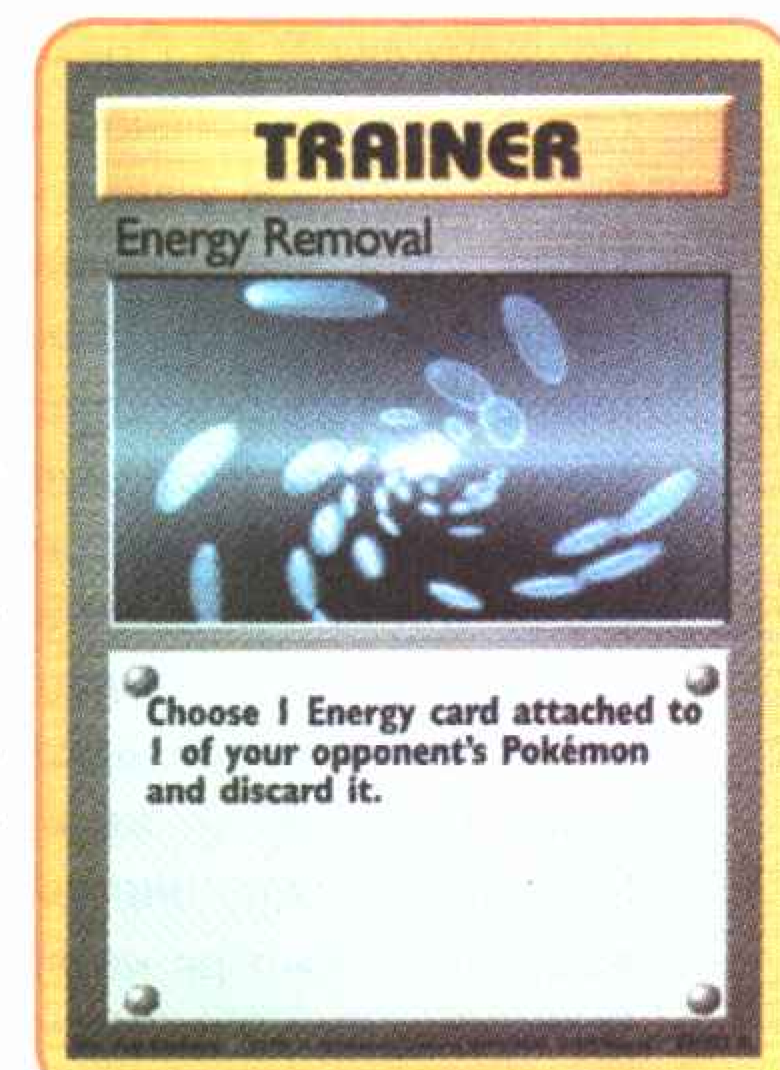
Тематические линии

Их три. Основная, называемая просто Pokemon, выдержала уже два издания. Затем появилась линия Jungle, и, совсем недавно, Fossil. В каждой — не более ста разлиных карт, плюс holofoil варианты. Также существует некий подарочный набор, включающий карты всех трех изданий, плюс дополнительную промо-карту.

Вердикт

Несмотря на всю критику, довольно забавная и оригинальная игра. Партии очень скоротечны, не требуют сложных расчетов, но при этом весьма драматичны. Игра просто идеальна для детей 5 — 14 лет, с ее помощью можно быстро научиться азам английского (или японского) языка. Общая стилистика исключительно мирная, играющие вообще не сражаются, а побежденный покемончик считается потерявшим сознание, и не умирает. Дети будут в восторге от ярких, запоминающихся картинок и ненавязчивого юмора. В общем, лучшего подарка на день рождения просто не найти.

P.S.



По самой последней информации, один известный телеканал закупает права на постановку Pokemon Animated Show у нас, в России. Правда, сразу же возникают сомнения. Скорее всего, Pikachu не найдет у нас достаточно добычи и будет голодать. Кроме того, известно, что покемончики — существа тропические, теплолюбивые. Нашу зиму, ту, которую с листьями и травкой, они еще могут пережить. А когда выпадет снег — точно замерзнут.

Рождение магии

C. S. M.
csm_mania@mail.ru

Игры развиваются. Постоянно создаются новые, вбирая в себя все лучшие качества их предшественниц. Рождение MtG — еще одно подтверждение этого неоспоримого факта.

Как ни странно, основное влияние на MtG оказала настольная игра под названием Cosmic Encounter, выпущенная компанией Eon Games. В этой игре задачей каждого из участников было завоевать Вселенную, руководя развитием одной из пятидесяти космических рас. Расы обладали некими особыми способностями, во время игры разрешалось заниматься политикой, добывать ресурсы, осваивать новые миры и, разумеется, воевать. Эта игра обладала досконально проработанной математической моделью и, вместе с тем, была весьма дружественна для начинающих игроков. Основной ее плюс заключался в практически бесконечной играбельности и в наличии убойных "комбо" — связок действий, приводивших играющего к победе.

Сама идея использования карт была взята из классической (в Штатах) карточной игры, называвшейся Strat-o-matic Baseball. Как явствует из названия, игра была посвящена бейсболу. Играющие выступали в роли менеджеров, а в их подчинении находились команды, созданные на основе существующих. Карты иллюстрировались фотографиями спортсменов, каждый обладал собственными статистиками, зависящими от текущих рейтингов прототипа. В Strat-o-matic Baseball можно было играть, а можно было просто собирать карты.

Как известно, жанр карточных игр стал одним из "столпов" игровой индустрии, начало которому было положено в уже далеком 1993 году с выходом TCG (tradable card game) Magic: the Gathering, создал которую никому не известный тогда студент-математик Ричард Гарфилд.

Но хотел ли он создавать именно MtG? Как оказалось, он пошел на это исключительно ради издания совершенно другого продукта, весьма далекого от "Магии"...

Синтез этих двух игр породил предшественницу MtG, названную просто и незатейливо: Five Magics. Игра была сделана Ричардом Гарфилдом для "внутреннего поль-







зования" и стала весьма популярной в Пенсильванском Университете, где Ричард получал высшее образование. А на дворе стоял застойный 1982 год и о настоящих TCG еще никто не знал.

Прошло десять лет. Ричард продолжал в свободное от работы время создавать новые игры. Его любимым детищем стала настольная игра Roborally, продающаяся, кстати, в той же "Саргоне". Вот только игра эта... как-то не шла. Ричард объездил половину Соединенных Штатов, но всюду в издательских фирмах ему говорили, что "нам очень интересно, но, понимаете ли, потребности рынка... мы сейчас не имеем возможности... да-да, через годик заходите". Ситуация в корне изменилась в августе 1992 года, когда сама, кажется, судьба свела Гарфилда с молодой издательской конторой Wizards of the Coast, штаб которой находился в Портленде. Когда Гарфилду в очередной раз заявили, что "на данный момент рыночная ситуация препятствует продвижению продукта, подобного Roborally", Гарфилд (наконец-то!) задал сакраментальный вопрос: "а продвижению каких продуктов ситуация не препятствует?". Если быть исторические точным, вопрос звучал так: "а какого черта вам всем нужно, в конце-то концов?". На людей, задающих такие вопросы, обычно обижаются. Или они становятся миллионерами...

"Волшебникам с Побережья" требовалось нечто новое, доселе невиданное. Им виделась игра, в которую можно играть при минимальном количестве аксессуаров (читай между строками: низкая себестоимость издания) и которая идеально подошла бы для турниров (простой, не требующий затрат промоушн, опять же). И тогда Ричард вспомнил о Five Magics.

Первая версия игры называлась Alpha, в ней насчитывалось 120 карт, которые раздавались между двумя играющими. Правила Альфы несколько отличались от сегодняшних: стены могли атаковать, а потеря всех базовых земель одного типа приводила к потере всех карт, ассоциирующихся с данным типом земли. За Альфой последовали Beta и Gamma, количество карт увеличивалось, несколько возросла стоимость существ. Сами карты вырезались из картона и раскрашивались вручную. Иллюстрации были полны искрометного юмора: как, например, тебе человеческая нога, иллюстрирующая Heal (игра слов: heal — лечить, heel — стопа), унитаз (Power Sink), Джон Траволта (Berserk), капитан Кирк (Righteousness), Спок (Blessing). Сам Гарфилд удостоился особой чести — его лицо украшало карты гоблинов!

В первых версиях MtG не было внутреннего баланса. Было слишком много дешевых и мощных карт. Активно пользовались также и карты, позволявшие украсть у оппонента карты на постоянной основе!









Control Magic передавал играющему существо противника (навсегда, разумеется). Активация Copper Tablet приводила к обмену существами (ты мне отдаешь своего дракона, а я, так и быть, отдам взамен гоблина — уж больно он уродливый!). Planeshift воровал карту земли. Применение Ecoshift приводило к тому, что все выложенные на стол карты земель собирались, перетасовывались и раздавались снова. Жуткое испытание для многоцветной колоды! Все карты такого типа были впоследствии изъяты из обращения.

Во время тестирования играющие формировали свои колоды. Сначала общей тенденцией стало построение сверхмощных колод, играть против которых было сущей головной болью. Затем стали возникать тематические колоды. Колода "Мгновенная Смерть" работала таким образом, что уже на втором ходу играющий выкладывал на стол от пяти до восьми мощных существ. "Змеиная" колода состояла исключительно из змей, ее создатель любил шипеть, выкладывая очередную тварь на стол. Существовала колода, состоящая исключительно из артефактов, в ней даже не было земель.





Колода, названная "Бесконечная Циркуляция", использовала комбо из Swords to Plowshares и Timetwister. Первая карта, как известно, изымает существо из игры до конца партии, вторая заставляет обоих играющих смешать библиотеку, кладбище, руку и выложенные на стол карты и раздать их заново. Фокус в том, что при каждом применении этой комбинации оппонент лишался одного существа. Разумеется, у него было огромное количество здоровья, но у него не оставалось ни одного существа для защиты.



Гарфилд, в свою очередь, был автором колоды "Белоснежка и семь Гномов". Белоснежкой звали Scaled Wurm'a, для роли гномиков были выбраны мамонты. И имена у них были соответствующие: Док, Ворчун, Простуженный, Обкуренный, Счастливчик, Разрушитель и Соня. Позже нашлись еще два "гномика": Стиляга и Вечно Голодный.



Таким образом, игра в MtG стала напоминать ролевку. В ней не было статистик, многотомных правил, персонажей в классическом понимании. Скорее, каждая с любовью сконструированная колода была отдельным персонажем, по-своему уникальным, и с характером.



Вот, собственно, и вся история. Все остальное — уже сегодняшний день. Хотите узнать больше — играйте, посещайте турниры, и, разумеется, читайте наш журнал.

P.S. А игру Roborally Гарфилду все же разрешили издать, и оказалось, что все издательские конторы были неправы. Игра стала очередным хитом, пусть не таким ярким, как MtG, но нашла своего потребителя.

** В оформлении статьи использованы карты из различных сетов MtG, играющих в Extended турнирах.*

НОВОСТИ

Настольный Diablo...

Эпическая история борьбы с Диабло получила свое логическое продолжение. Правила AD&D и Diablo слились воедино и на их основе была написана новая игровая кампания. Приключение начинается в Тристаме, городе, под которым находились катакомбы Diablo I. Затем герои переносятся в загадочный монастырь Невидяшего Глаза. Возможно, именно он хранит тайну уничтожения Повелителя! Игра выходит в конце марта.

...и настольный Starcraft

Тебе стало скучно? Ты обожаешь Starcraft, но пройдены все миссии, скуплены все диски дополнений, а в сетевой игре тебе нет равных? Тогда это известие — для тебя. В рамках известной ролевой системы Alternity выходит свод правил для создания персонажей, живущих в мире Starcraft. Ты можешь остаться человеком или, отринув надоевшее тело, перевоплотиться в Зерга и Протосса. Все необходимое для игры будет содержаться в стартовом наборе. Разумеется, к нему будут выходить дополнения. Ожидается в конце марта.

Книга по сету Nemesis

Измерение Rath охвачено огнем. Кровакс и Эртаи, бывшие члены экипажа летающего корабля Weatherlight, втянуты в борьбу за трон самого эвинкара, властителя мира! Параллельно к власти стремятся повстанцы под руководством Эладамри, и всеми ими скрытно манипулируют посланцы далекой Файрексии. Книга была написана Полом Б. Томпсоном и появилась в продаже в середине февраля.

Быстрая колода BattleTech

В прошлом номере мы опубликовали статью по TCG BattleTech. Если ты после этого неожиданно для себя начал в него играть, то, возможно, сейчас ты терзаешься в сомнениях, какого рода колоду предпочесть и из каких соображений исходить при ее формировании. А поэтому, думаю, тебе пригодится нижеприводимая информация о том, как сделать себе довольно неплохую колоду.

Resources:
- 8 Assembly
- 6 Advanced Manufacturing Techniques
- 2 Black Market Connections
- 8 Logistics
- 8 Munitions

Units:
- 6 Daishi A
- 6 Daishi B
- 6 Daishi S

Command:
- 6 Double Overtime
- 4 Double — Time Offense

Колода весьма быстра. Сначала строится первый Daishi, он отправляется на базу противника. Одновременно твои цеха производят второго, третьего, четвертого... Daishi достаточно прочны (Броня 4, Структура 11) и практически неуязвимы. Double Overtime позволяет уменьшить время строительства очередного робота вдвое. Всего шесть "шайб" понадобятся для создания Daishi B (атака 7, +4 к атаке во время перегрева). Как только под твоим контролем находятся два-три робота, применяй Double — Time Offense. Твои Мехи будут атаковать дважды, и цена этой "маленькой радости" — всего 8 ресурсов. Никто не переживет такого нападения. А если будешь играть против действительно сильной колоды, пара карт миссий, подобранных с умом, все равно склонит чашу весов в твою пользу.


В новое тысячелетие


The Internet Service Provider
.net
WWW.IAM.NET

Саша Яценко
a.y@softhome.net

Nemesis







Совсем недавно, буквально в феврале этого года, поступил в продажу новый набор карт **Magic: The Gathering**, называющийся **Nemesis**. Это 143 новые карты, призванные дополнить текущий цикл **Mercadian Masques**. По степени важности выход новых карт в МТГ'шном мире занимает довольно высокое место, т.к. вызывает повышенный интерес как со стороны новичков, так и более-менее серьезных игроков. Всем интересно, чем таким свеженьким можно будет играть. Я рассмотрю наиболее принципиальные вещи и карты, которые появились в этом наборе.

В целом

Для начала произведем обобщение, дабы потом суметь разобраться с нововведениями обстоятельно и по порядку.

Во-первых, и это надо сказать сразу, в Nemesis не так уж много действительно классных играбельных карт — хотелось большего. Во-вторых, появились новая способность (Fading) и новая разновидность существ (Laccoliths), продолжилось противостояние белых и черных (Rebels и Mercenaries, соответственно), получила развитие достаточно спорная линия Spellshaper'ов. Также появились вариации на тему популярных и не очень спеллов в виде энчантментов (Seals).

Далее в тексте часто будут упоминаться карты из различных наборов MTG. Приводить текст каждой из них нет никакой возможности — это займет слишком много места. Если называемые карты оказываются тебе незнакомы, то возьми с компакта и проинсталлируй программу Magic Suitcase. Во-первых, ты найдешь там описания по всем интересующим тебя картам MTG. Во-вторых, это лучшая из существующих программ для составления и тестирования своей будущей колоды на играбельность, и польза от этого несомненна.

Если покупаешь журнал без компакта — может скачать **Magic Suitcase** с сайта ***www.dragonstudios.com/suitcase/*** (около 10Mb вместе с апдейтом по картам Mercadian Masques; апдейт для Nemesis к моменту написания статьи еще не появился). Программа совершенно бесплатна.

Fading

Итак, начнем разбор с новой способности — Fading. Заключается она в следующем. Карта входит в игру с некоторым количеством fade каунтеров на ней. В каждый upkeep владельца карты с нее снимается по одному каунтеру. Когда каунтеры кончаются (если до этого доходит), карта отправляется на кладбище. Иначе говоря, теперь существуют карты, которые живут определенное количество времени, а потом дохнут. Хорошо это или плохо?



Неизвестно, время покажет. Но, на мой взгляд, ничего особенного в этом нет. Видимо, плохо, когда твои ресурсы кончаются, принеся кратковременную пользу. Да и реально сильных карт с Fading весьма немного — либо они слишком быстро испускают дух, либо не представляют серьезной ценности.

Правда, существует артефакт Parallax Inhibitor. 2 маны, Rare. За одну ману, поворот и sacrifice позволяет положить fade каунтер на любую принадлежащую тебе карту в игре, если на ней есть fade каунтеры. Однако вряд ли можно говорить, что он значительно исправляет ситуацию. Разве что пытаться построить хитрую комбинацию, позволяющую каждый ход доставать его с кладбища и по-новому запускать в игру... Но, по здравому размышлению, комбинация эта получается настолько накрученной и уязвимой, что лучше предпочесть что-нибудь более простое и эффективное.

Laccoliths

Подобные существа появились у красных. Когда лакколита блокируют, он может наносить повреждения не обязательно тому (тем), кто его блокировал, а и любому другому существу.

Лично я не вижу причин использовать лакколитов в Preconstructed колодах. По мане они стоят дороже обычных существ, и я не понимаю, чем они могут быть лучше и эффективнее более дешевых существ либо же существ, обладающих другими полезными способностями. Особенно в свете того, что красные и так прекрасно оперируют заклинаниями, могущими наносить прямой урон существам противника (либо ему самому, причем, как известно, часто и то и другое на выбор). Есть еще заклинание enchant creature, называющееся Laccolith Ring: за одну ману существо приобретает соответствующую способность. Однако его ценность в колоде также весьма сомнительна — есть более актуальные карты.

Зато лакколиты будут неплохо смотреться в драфтовых турнирах (Limited), где бывает жизненно необходимо убить какую-нибудь сильно мешающую тварь с маленькой защитой, которая упорно не хочет вставать на блок, а другие методы убийства не пришли.

Вообще, лакколиты явно задумывались как оружие в первую очередь против спеллшейперов (а также им подобных). Однако спеллшейперы, увы, страдают повышенной дистрофией, по причине чего легкоубиваемы и не особенно используются. Да и, повторюсь, никто не отменял такую вещь, как direct damage.

Rebels и Mercenaries

Или, по-нашему, "ребеля" и "мерки". Первые — в основном у белых, вторые — у черных.

Rebels и Mercenaries впервые начали активно использоваться в Mercadian Masques. Это существа, многие из кото-



рых, находясь в игре, за ману и поворот позволяют достать определенной стоимости другую ребельскую/мерковскую карту из колоды и запустить ее в игру. Главное их различие в том, что более дешевые ребеля пригоняют более дорогих, а дорогие мерки приносят более дешевых. Т.е. с дешевого ребела, вышедшего за одну ману, можно настрогать все возрастающую цепочку более внушительных тварей, а в мерках надо вначале сколдовать дорогого урода, дабы он начал приносить более мелких. Но, с другой стороны, мерки выводят на стол адекватных своей стоимости тварей, без наценки. К примеру, тратится 5 маны, и появляется существо, которое стоит 5 маны. А в ребелях надо затратить, например, 3 маны, чтобы вылезла тварь, стоящая 2 маны.

Как показывает практика, Ребеля значительно круче. Правда, у черных есть пара довесков (тоже из Mercadian Masques) в виде сорсери Cateran Summons и энчантмента Conspiracy (который, как вариант, все существа может сделать Мерками), но они ни разу не спасают положения. Ребелями играть можно, и можно довольно успешно, хотя и скучно. Мерками — разве что отдельными представителями в определенных сочетаниях; строить колоду на мерках не рекомендуется.

В Nemesis и ребелей, и мерков прибавилось в изрядном количестве. Однако единственным реально ценным приобретением является карта Lin Sivvi, Defiant Hero. Но мало того, что она легендарная (грубо говоря, всегда единственная из легенд может быть на столе), так еще и Rare. И к тому же стоит немалых денег.



Spellshapers

Основная идея спеллшейперов: существо, метающее некое известное заклинание за некоторое количество маны, поворот и сброс карты с руки. Например, Bog Witch за 1 черную ману, поворот и сброс карты дает три черные маны (аналогично Dark Ritual). И т.д. — какие бывают спеллшейперы, можешь посмотреть в Magic Suitcase по сету Mercadian Masques, где они впервые появились. Или вот пример спеллшейпера из Nemesis, который дублирует заклинание Exile:

Avenger en-Dal
1☀, Creature — Spellshaper 1/1, Rare
2☀, ⟳, Discard a card from your hand: Remove target attacking creature from the game. Its controller gains life equal to its toughness.

Некоторые из этих спеллшейперов полезны, некоторые нет, но их отличает одна противная особенность: т.к. они существа, то их довольно легко убить. Пожалуй, только зеленый цвет не имеет дешевого способа бороться с существами. Да, в Limited многие спеллшейперы круты необычайно, особенно если их защищать, холить и лелеять, но в Preconstructed их просто убивают, если они мешаются под ногами. Это синдром "тонких ножек", т.е. существ с маленькой защитой. Тут становится довольно интересным взаимодействие спеллшейперов и лакколитов, но это, насколько можно судить, имеет место быть только в Limited.

Seals

Об этом стоит упомянуть отдельно. Seals присутствуют по одному для каждого цвета. Это — энчантменты, которые мирно валяются на столе, пока не оказываются активированы (после чего отправляются на кладбище, так как активируются они за sacrifice). Seals — аналоги существующих заклинаний: Disenchant (белые), Shock (красные), Dark Banishing (черные), Giant Growth (зеленые), Unsummon (синие). По мане стоят они столько же, сколько и означенные заклинания. Собственно, больше тут и говорить нечего: ну пользуйтесь, кому потребуется. По идее — вполне удобно, если нужно.

Карты, которые нас удивили

Пора, наверное, описать и прокомментировать карты, которые мне относительно понравились и которыми, скорее всего, будут играть на серьезных турнирах.

Белые

Defiant Falcon
1☀, Creature — Rebel Bird 1/1, Common
Flying
4, ⟳: Search your library for a Rebel card with converted mana cost 3 or less and put that card into play. Then shuffle your library.

Уже довольно сильно развился архетип ребельской колоды, а эта птичка имеет явное преимущество перед Ramosian Lieutenant, который был выпущен в Mercadian Masques и имел те же свойства — она летает. Т.е. может нанести противнику вред с большей долей вероятности, особенно при наличии в колоде многих карт типа Crusade и Glorious Anthem.





Lawbringer
2☀, Creature — Rebel 2/2, Common
⟳, Sacrifice Lawbringer: Remove target red creature from the game.



Lightbringer
2☀, Creature — Rebel 2/2, Common
⟳, Sacrifice Lightbringer: Remove target black creature from the game.

Эти два существа, скорее всего, будут присутствовать в колодах того же ребельского плана, дабы гарантированно убивать вредные существа противника красного и черного цвета. Благо при наличии других ребелей выкладываются на стол они достаточно легко.



Lin Sivvi, Defiant Hero
1☀☀, Creature — Rebel Legend 1/3, Rare
X, ⟳: Search your library for a Rebel card with converted mana cost X or less and put that card into play. Then shuffle your library.
3: Put target Rebel card from your graveyard on the bottom of your library.

Те же, там же. Наиболее эффективная искалка Ребелей. К тому же довольно полезным может оказаться второе свойство — в свете Lightbringer и Lawbringer.





Seal of Cleansing
1☀, Enchantment, Common
Sacrifice Seal of Cleansing: Destroy target artifact or enchantment.

Иметь возможность положить в колоду много карт типа Disenchant иногда очень даже помогает в трудной жизни, а в некоторых колодах это явно лучше, чем простой Disenchant.













Черные

Ascendant Evincar

, Creature — Legend 3/3, Rare

Flying

Other black creatures get +1/+1.

Nonblack creatures get -1/-1

Скорее всего, такие звери будут лежать в черных колодах контрольного плана. Никогда не мешает иметь возможность задешево уничтожить многих вредных существ. А вредные существа обычно на тонких ножках. Есть в этой карте и бонус. Более толстые существа еще никому не мешали. К тому же Evincar летает, что тоже неплохая добавка к десерту.

Death Pit Offering



, Enchantment, Rare

When Death Pit Offering comes into play, sacrifice all creatures you control.

Creatures you control get +2/+2.

Во многих колодах такая карта не просто ни мешает, а очень помогает. Например, можно представить себе сильные и ужасные Spawning Pool. Но для эффективности этой карты колода должна быть строго контрольного плана.



Massacre

, Sorcery, Uncommon

If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.

All creatures get -2/-2 until end of turn.

А вот это будет накрывать много гадских Ребелей, да и не только. Тоже довольно сильная карта.

Parallax Dementia

, Enchant Creature, Common

Fading 1

Enchanted Creature gets +3/+2.

When Parallax Dementia leaves play, destroy enchanted creature. That creature can't be regenerated.

Довольно хорошо, когда такая карточка ложится на быстрое существо типа Skittering Skirge. Можно очень быстро кое-кого убить. Также может быть актуально убить чужое существо, которое не ходит в атаку, а осуществляет контрольные функции — вроде Dawnstrider. Экспонат с Fading номер один.

Vicious Hunger

, Sorcery, Common

Vicious Hunger deals 2 damage to target creature. You gain 2 life.

В отличии от других черных убивалок существ, этой картой можно убивать черные существа.

Синие

Daze

, Instant, Common

You may return an island you control to its owner's hand instead of paying Daze's mana cost.

Counter target spell unless its controller pays 1.

Эта странная карта будет иметь некоторую актуальность в будущем, когда из Type 2 уйдет Urza's Cycle (три сета Urza). Но достаточно сравнить ее с Force Spike или Disrupt, чтобы увидеть ее слабость. Хотя эта карта очень актуальна против колод, которые делают что-то страшное на первом ходу.

Rising Waters

, Enchantment, Rare

Lands don't untap during their controllers' untap steps.

At the beginning of each player's upkeep, that player untaps a land he or she controls.

В некотором царстве, в некотором государстве живут странные люди, любящие артефакт Winter Orb. Одна проблема: в Type 2 такой карты нет. Но их мольбы услышаны: теперь она есть у синих за большое количество маны. Должно быть, круто...

Rootwater Thief

, Creature — Merfolk 1/2, Rare

: Rootwater Thief gains flying until end of turn.

Whenever Rootwater Thief deals combat damage to a player, you may pay 2. If you do, search that player's library for a card and remove that card from the game, then the player shuffles his or her library.

Наиболее сильная и яркая, на мой взгляд, карта этого набора. Она позволяет убрать из колоды противника наиболее опасные карты, что есть хорошо (да и вообще всесторонне изучить его колоду за период отыскивания карт для выкидывания). В конце концов, можно предположить ситуацию, в которой карты у противника в колоде могут просто кончиться.



Stronghold Biologist

, Creature — Spellshaper 1/1, Uncommon

, , Discard a card from your hand: Counter target creature spell.

Stronghold Machinist

, Creature — Spellshaper 1/1, Uncommon

, , Discard a card from your hand: Counter target noncreature spell.

В то время, как первая карта скорее актуальна в драфте, вторая может быть хорошо использована в турнирных колодах. Возможность задешево отправить в помойку, как правило, более дорогие и опасные заклинания может здорово помочь выиграть турнир. Но! Они оба существа, соответственно, любой плевок в их сторону аккуратненько переместит их на кладбище.

Красные

Flame Rift

, Sorcery, Common

Flame Rift deals 4 damage to each player.

Этой картой можно легко добивать противника, когда у него меньше жизни. Хотя это и хуже, чем Fireblast, но смотрится симпатично, т.к. красный маг может постараться сделать так, чтобы у противника было ну совсем мало жизни.

Seal of Fire

, Enchantment, Common

Sacrifice Seal of Fire: Seal of Fire deals 2 damage to target creature or player.

Иметь четыре таких и четыре Shock в колоде — ни разу не вредно в большинстве случаев, особенно когда задаешься целью очень быстро убить, снося по пути чужие существа.





Зеленые

Animate Land

🌳, Instant, Uncommon

Until end of turn, target land is a 3/3 creature that still counts as a land.

На эту карту можно "поймать" противника, когда он пойдет в атаку, а также можно нанести неожиданно побольше вреда, чем рассчитывал противник, подсчитывая существ на столе.

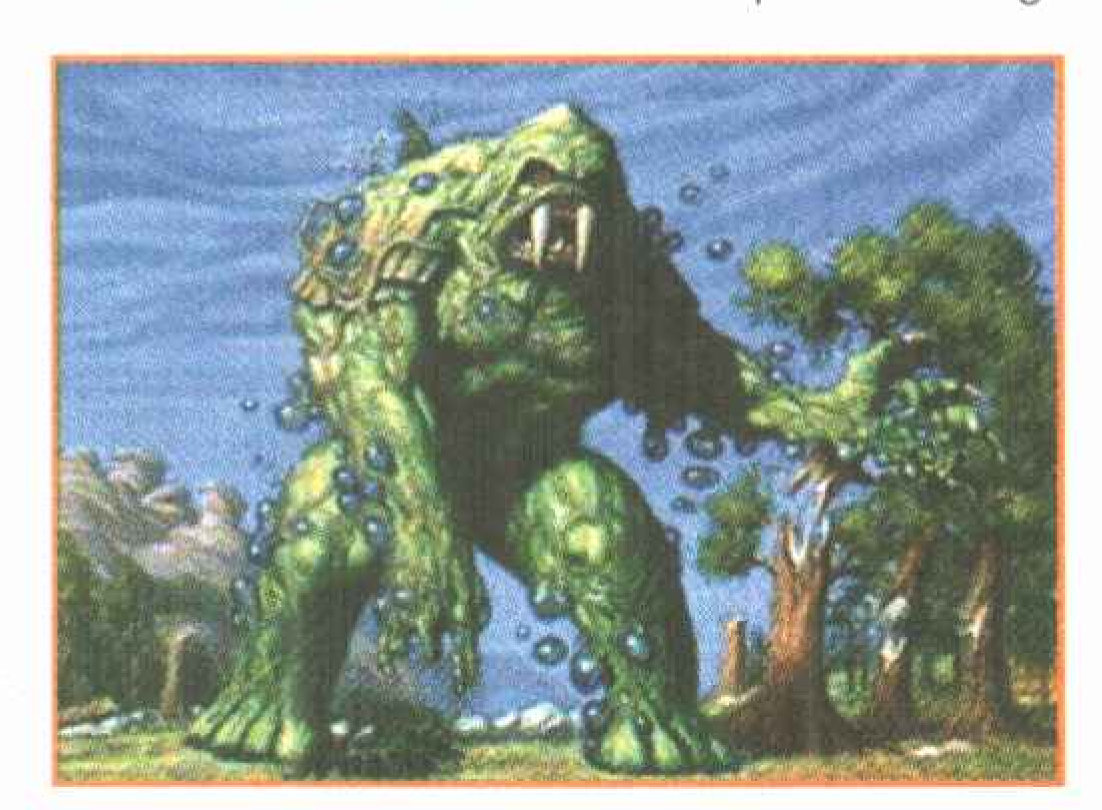
Blastoderm

❷🌳🌳, Creature — Beast 5/5, Common

Fading 3

Blastoderm can't be the target of spells or abilities.

В теории, он два раза пойдет в атаку. Убить его трудновато. Так что, скорее всего, либо 10 очков вреда, либо минус два существа у противника, либо там существо с регенерацией, и тогда все плохо. Вторая относительно симпатичная карта с Fading.



Overlaid Terrain

❷🌳🌳, Enchantment, Rare

When Overlaid Terrain comes into play, sacrifice all lands you control.

Your lands have "(T): Add two mana of any color to your mana pool."

Можно придумать комбо-колоду, основанную на этой карте. Но можно этого и не делать.

Reverent Silence

❸🌳, Sorcery, Common

If you have a forest in play, you may choose to have each other player gain 6 life instead of paying Reverent Silence's mana cost.

Destroy all enchantments.

В большинстве случаев жизнь интересует постольку поскольку, а вот бесплатно уничтожить все заклятия — это может решить игру.

Rhox

❹🌳🌳, Creature — Beast 5/5, Rare

You may have Rhox deal combat damage to defending player as though it weren't blocked.

❷🌳: Regenerate Rhox.

Еще один клевый зеленый парень. Душка просто.

Saproling Burst

❹🌳, Enchantment, Rare

Fading 7

Remove a fade counter from Saproling Burst: Put a green Squirrel creature token into play. Its power and toughness are each equal to the number of fade counters on Saproling Burst.

When Saproling Burst leaves play, sacrifice all creatures put into play with Saproling Burst.

Эта карта — комбообразующая. Например, играется Replenish: если на кладбище есть Saproling Burst и Пандемониум, то наносится 21 очко вреда. Третья играбельная карта с Fading. И вроде как последняя.

Seal of Strength

🌳, Enchantment, Common

Sacrifice Seal of Strength: Target creature gets +3/+3 until end of turn.

И вот у нас в колоде еще четыре Giant Growth, что ни разу не плохо.

Skyshroud Poacher

❷🌳🌳, Creature — Rebel 2/2, Rare

❸, (T): Search your library for an Elf card and put that card into play. Then shuffle your library.

С учетом того, что есть такой эльф, как Deranged Hermit, эта карта может очень и очень неплохо играть.

Stampede Driver

🌳, Creature — Spellshaper 1/1, Uncommon

❶🌳, (T), Discard a card from your hand: Creatures you control get +1/+1 and gain trample until end of turn.

А теперь все кааааак ломанулись в атаку. Банзай!!!

Wild Mammoth

❷🌳🌳, Creature — Elephant 3/4, Uncommon

At the beginning of your upkeep, if a player controls more creatures than any other, that player gains control of Wild Mammoth.

Мы зеленые, нас много, нас очень много. Мы дешевые и сильные. Мы придем и всем дадим.

Артефакты

Kill Switch

❸, Artifact, Rare

❷, (T): Tap all other artifacts. They don't untap during their controllers' untap steps as long as Kill Switch remains tapped.

Теперь любой цвет может тяпать артефакты. А вот...

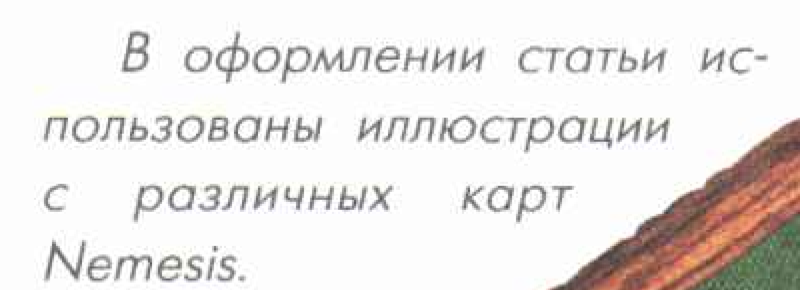


Злоключение

Напоследок я считаю должным упомянуть, что насчитал 28 играбельных карт в Nemesis. Меньше, чем было бы можно. И хотя, надо признать, совсем неиграбельных карт мало, большинство из них положительно играют только в Limited.

Отмечу также, что в последнее время прослеживается тенденция выпуска все более и более слабых версий более ранних карт, и хотя иногда попадается нечто интересное, в общем и целом хотелось бы видеть в дальнейших наборах куда как большее.

Для справки. Следующим ожидается набор **Prophecy**, который завершит цикл Mercadian Masques. Он появится относительно скоро, так как на октябрь уже запланирован выход первого набора следующего цикла. Этот цикл носит название **Invasion**, и в нем будет сначала одноименный набор, потом **Planeshift** (февраль) и **Apocalypse** (июль 2001). Вслед за ним, судя по ведущимся в Сети разговорам, пойдет цикл под рабочим названием **Argon**, над которым, опять же предположительно, будет трудиться **Ричард Гарфилд** — основатель MTG, собственной персоной. А еще грядущей осенью перестанет играть в Type 2 и отойдет в Extended вся **Urza**, и это на данном этапе вызывает некоторую опаску, т.к. большинство играбельных карт Type 2 проистекают сейчас именно оттуда. Впрочем, будущее покажет, не стоит загадывать.


В оформлении статьи использованы иллюстрации с различных карт Nemesis.











Рекомендации по разведению геймеров в домашних условиях

Заслуженный геймеровод местного масштаба **Джессика /sergzerg@mail.ru/**

Эта статья посвящена такой интересной и малоизученной теме, как домашние питомцы и компьютер. Нет, речь не пойдет о стандартных домашних животных (собачках, котах, канарейках, крокодилах и т. п.). Я хочу рассказать вам об уникальном явлении природы — компьютерщиках. Эти человекообразные как биологический вид родились не так давно — в то же время, когда кибернетика была официально признана наукой. Они не так уж малочисленны, как ошибочно считают некоторые биологи. Они живут рядом с нами. Их зовут: хакеры, крякеры, вирусмейкеры и, конечно, геймеры. Если у вас есть компьютер, то вряд ли вы сумеете избежать того, что рядом с ним появится как минимум одно из этих существ. Экспериментально выяснено, что наиболее часто в домашних условиях приживаются геймеры. Я советую вам заводить других из вышеперечисленных особей только в том случае, если вы любите острые ощущения или обладаете терпением пользователя Windows 98, но об этом чуть позже.

А сейчас я хотела бы дать вам несколько рекомендаций по содержанию геймера в домашних условиях. Собственно, появление геймера в вашей квартире далеко не всегда происходит непосредственно по вашему желанию, как появление котят, морских свинок или мексиканских тушканчиков. Геймеры могут просочиться на вашу жилплощадь под видом друзей, новых знакомых, соседей и даже возлюбленных. По сложности содержания в современной квартире геймеров можно поставить между сенбернаром и броненосцем (примечание: основная прелесть сенбернара — чудовищный аппетит, а броненосца — то, что он способен вскрыть паркетный пол, если очень захочет построить себе нору).

Сразу оговорюсь, что в данном труде мы рассматриваем содержание именно геймеров. В принципе, поведение в домашних условиях хакеров, крякеров, фрикеров и прочих вирусмейкеров немного сходно с поведением геймеров. Однако реально их содержание гораздо более ответственно и сложно, как правило, стоит больших нервов и денег, при этом вас всегда могут посетить не только представители "Гринписа" или общества по защите животных, но и работники АТС, участковый, доктор с санитарами или представители "Майкрософт". На особо редкие породы вышеперечисленных домашних питомцев могут прийти посмотреть любопытные сотрудники ФСБ и даже Касперский с Лозинским. Во избежание вышеописанных сюрпризов я советую начинать именно с геймеров.

Основным и самым главным условием содержания геймера в обычной городской квартире является наличие в этой самой квартире персонального компьютера класса, скажем, Пень-2. Ранее часто встречались особи, которым было достаточно 386, 486 машины или же Пентиума-100, но сейчас они близки к вымиранию. И хотя по сравнению с остальными своими сородичами они очень неприхотливы, но имеют пониженный жизненный тонус и питают непреодолимую зависть к геймерам, у которых есть ПК с частотой процессора более 266Mh.

Для того чтобы геймер чувствовал себя комфортно, ему достаточно укромного уголка (3-5 кв. м.), где нужно разместить спальное место, стол с компьютером, телефон, полку для книг и журналов, иногда пепельницу и большой контейнер для мусора и пустых пивных бутылок. Иногда геймер может заснуть, сидя за компом, в кресле, или же прямо на полу, подложив под голову коврик для мышки. Это вредно сказывается на его здоровье, поэтому постарайтесь, чтобы кровать или диван располагались не далее 0,5-1,5 м от стола с компьютером. Из собственного опыта могу сказать, что взрослый геймер охотнее и быстрее привыкает к дивану, если он там спит не один.

Важно также, чтобы из своего уголка геймер имел прямой доступ на кухню, чтобы он мог самостоятельно добывать себе еду во время вашего отсутствия. Другие помещения, также связанные с естественными потребностями, игруны находят самостоятельно (по запаху и т. п.). Геймеры очень быстро осваивают действия, связанные с душем (они очень чистоплотны), холодильником (они быстро запоминают, что именно там хранится пиво и еда) и газовой плитой. Ваша задача — следить за тем, чтобы в холодильнике всегда были продукты, и вовремя закрывать в ванной комнате кран и вытирать пол, пока у соседей снизу еще есть шанс выплыть из квартиры. В такие важные периоды своей жизни, как прохождение сценария или миссии, игруны могут забыть сказать вам об опустевшем холодильнике или же вообще на время забыть о еде. В такой ситуации нужно вести себя следующим образом: не отвлекайте вашего любимца от игры, просто следует приносить ему пищу 3-4 раза в день и ставить на стол, рядом с клавиатурой. Наблюдались случаи, когда геймеров удавалось приучить к выполнению некоторой несложной домашней работы (мытье посуды, вынос мусора, уборка при помощи пылесоса — влажную уборку

они не осваивают, т. к. обычно тратят более 30 минут на поиски пусковой кнопки у швабры или ведра с водой).

Относительно рациона можно сказать следующее: геймеры практически всеядны. Опыты показывают, что они охотно поедают домашнюю выпечку, мясо, консервы, лапшу быстрого приготовления и пиво, не отказываются от пригоревшего или пересоленного и далеко не всегда осознают, что именно они съели.

Хотя геймеры не являются коллективистами, они очень общительны, им необходимо поддерживать контакт друг с другом при помощи Интернета или телефона. Реже геймеры могут собираться вместе у кого-нибудь дома или же в специальных компьютерных клубах. Если вы пришли домой и не застали своего питомца на его привычном месте или он не пришел домой с наступлением темноты, не пугайтесь: это вовсе не означает, что он потерялся — наверняка он пошел решать проблему дефицита общения и временно выпал из привычного течения жизни. Потом вы непременно узнаете, где он провел время, из телефонного звонка подруги или знакомого геймеровода, которые поведают вам о том, как и при каких обстоятельствах были уничтожены их продовольственные запасы и какой счет за Интернет им теперь придется оплачивать.

Есть еще один ключевой момент: геймеры не переносят информационного голода и отсутствия CD-дисков с компьютерными играми. Навыки самостоятельного добывания компактов и журналов с солюшенами и обзорами у геймеров являются практически врожденными, поэтому здесь они могут обходиться без посторонней помощи. Но вам придется предусматривать при планировании семейного бюджета статью расходов на насущные нужды ваших любимцев. Хорошо, если геймер не поддается веяниям времени и не отказывается пользоваться пиратской продукцией — это позволит вам сэкономить немного денег и купить ему в подарок новую мышку, клавиатуру или коврик. Они радуются таким подаркам — совсем как щенки чау-чау новому теннисному мячику.

С другими домашними животными геймеры уживаются достаточно мирно, если игруну вовремя объяснить, что борьба с ними не приносит фрагов и понижает элаймент.

Из-за того, что геймеры основную массу времени проводят в кибермирах, у них иногда может нарушаться ориентация в реальном мире: они начинают путать некоторые единицы измерения, цвета светофора или значения дорожных знаков. Если геймер спрашивает, какой сегодня день недели, это может означать, что его интересует, не приросло ли население или не накопились ли баксо-ресурсы на 3D-акселератор. Будьте внимательны к этим милым и умным существам — они могут страдать от того, что их не понимают продавцы в ближайшем продуктовом магазине или кондукторы в транспорте; от того, что на газовой или микроволновой печке нет кнопки reset, которая так нужна, если еда в очередной раз подгорела; от того, что ресурсы в холодильнике прирастают как попало, а не согласно календарному времени; от того, наконец, что девушки только летом одеваются так же, как на эротических сайтах и т. д.

Выучите язык геймеров, и вы будете понимать друг друга с полуслова: вы узнаете, что бритоголовый шамблер из 37 квартиры поменял свой мехос "Кислый монк" марки "Жигуль-99" на "Клепаный гроб" — "600-й Мерин"; что в круглосуточную палатку вчера ночью приходили люди дона Капоне и подоили бобра, которому эта палатка принадлежит, на 5 ящиков пива; а также многое другое. Ваша обыденная жизнь обретет новые краски (16 млн. цветов с разрешением 1600x1200), она будет протекать в реалтайме и полном 3D без потери качества и драгоценного времени. Вы поймете, нет — вы почувствуете, как вместе с геймером в вашу жизнь ворвутся тысячи неизведанных фантастических миров, миллионы новых понятий, ваше сознание вырвется за границы реального мира, и тогда... Тогда, если вы не угодите на прием к психиатру, не выставите вон этого "хренового игруна" или не мутируете в геймера сами — тогда вы поймете, что такое счастье! Это — звенящая тишина затишья между уровнями и миссиями, это — драгоценные минуты общения с "любимым игрунком" и знание того, что в текущем месяце у вас не самый большой счет за Интернет (у Сидоровых из второго подъезда больше на 40$). Пустячок, а приятно.

Меня недавно спросили, как геймеры размножаются. Должна признаться, что пока этот вопрос мною полностью не изучен. С уверенностью могу сказать только одно — у них несколько способов размножения. (А что вы смеетесь? Это способ воспроизводства один у всех млекопитающих — хоть и хлопотный, но довольно приятный. А увеличивать численность особей, приобщенных к компьютеру, можно по-разному.) Это означает, что если в вашей квартире завелся один геймер, то рано или поздно в ней появится еще по крайней мере один. Им может оказаться прямой потомок первого (вот теперь можно сделать "хи-хи"), член вашей семьи — младший брат, племянник и т. п., мутировавший в геймера, или соседский ребенок, подхвативший вирус игромании, находясь у вас в гостях.

На этом позвольте откланяться. В следующий раз я более подробно расскажу вам о наиболее распространенных подвидах геймеров, таких, как "блуждающие с базукой", "эРПэГэшнутые", "шагающие по карте", "квестерны" и "упорносайтовые", а так же об особенностях их содержания и разведения в неволе.



Привет! Как и следовало ожидать, первый номер "Игромании" этого года породил массу откликов самого разнообразного характера. Нашу редакцию захлестнул вал эмоций, ключом бьющих через анкеты, письма, форум. Восторг. Гнев. Недоумение. Шок. Растерянность. Весь спектр, от неприятия до поддержки. Для одних новая "Мания" сделалась журналом мечты. Для других стала жесточайшим разочарованием. Третьим журнал в целом понравился, однако вызвал массу вопросов и породил недовольства, связанные с определенными рубриками, дизайном и так далее. И, прежде чем мы приступим к чтению писем, мне хочется поблагодарить всех, кто написал нам. Спасибо, ваши отзывы нам здорово помогли!

Начну с того, что приведу наиболее показательное из всех пришедших писем. Оно гениально тем, что абсолютно точно выражает то, как был многими поначалу воспринят журнал. Привожу письмо без малейших изменений в том виде, в каком оно пришло.

"Что вы сотворили с журналом?...
Не в обиду будет сказано, но я теперь не вижу возможным его читать.
.
.
прошло три дня...
А вообще-то очень ничего, мне нравится...
.
.
еще три дня...
ТАК ДЕРЖАТЬ — ЭТО КРУТО !!!
.
Brgds
И всего наилучшего.
Вы опять мой любимый журнал, не прошло и недели как я во все нововведения въехал. :)))))))))
Особый привет зеленоглазому пополнению вашего журнала."
Alexander V. Sid. & Nat V. Sid.
dissent@cityline.ru

Письма, отправляемые по обычной почте, идут долго. Очень долго. Даже немного обидно. К концу работы над вторым номером на нас накатился вал анкет, и стало очевидно, что есть масса вещей, требующих изменения и улучшения. Но что можно сделать, если номер через неделю сдается в типографию?

Поэтому второй номер был сделан практически по образу и подобию первого, а вот в третьем мы уже произвели ряд серьезных изменений. И не намерены останавливаться на достигнутом — будем двигаться вперед. Одно могу сказать точно: революций больше не будет, "Мания" выбрала свой путь. И возвращения назад не произойдет, это точно. Думаю, мы нашли себя; теперь осталось улучшать и доделывать. И простор тут открывается немалый — редакция далека от мысли, что журнал является идеальным и можно успокаиваться.

В следующей Почте мы займемся разбором ваших анкет. Пока рановато — еще не все анкеты добрались до редакции, а для нас ценно каждое мнение. А сейчас обратимся к разбору ваших писем. Сразу скажу, что в этом выпуске я попыталась, насколько смогла, собрать наиболее полярные высказывания.

Так, первый номер "Мании" — январь 2000. Как обычно говорится в таких случаях, "разбор полетов" :)

Письмо Первое

Ну вы, млин, даете... Это о журнале. Ожидал я изменений, но чтоб так... Шок был, не отрицаю. Сейчас сознание вернулось, и я могу это все проанализировать (сами же написали, что Вам это важно). Так что читайте. Найдете к чему прислушаться — буду рад, а нет — в корзину выкинете, и делов-то.

В целом это, конечно, не может не восхищать. Я в первый раз читал журнал с таким интересом. Самое главное — "Игромания" стала... более живой, что ли. Это уже не просто журнал как сборник статей, это уже общение с читателем, это целостный организм, и это то, чего очень не хватало. Хотя я представляю, сколько гневных писем Вы получите. Пошлите их всех в сад! Если кому-то так необходимо сюсюканье по всякому поводу или он не в состоянии понять написанное, то пусть пойдет в библиотеку и полистает старые подшивки "Мурзилки", авось удовлетворится. А нормальные люди, для которых журнал, по идее, и делается, должны воспринять изменения на "ура".

Юрий Лукашевич

Ответ

Кстати, в одной из пришедших анкет в графе о том, какие журналы читаешь, значилось гордое "МУРЗИЛКА"! Правда, это было явно дописано другим человеком (судя по почерку), но все равно получилось весело.

Да — "Мания" стала значительно сложнее, чем была прежде, из простенького и всякому понятного расширенного сборника руководств и солюшенов превратившись в ни на что другое не похожий этакий "злобный журналище", ставящий своей задачей охватить весь спектр полезной и практической информации, которая только может существовать в компьютерно-игровой среде. Руководствам и солюшенам оставили примерно шестьдесят страниц вместо прежних ста, исключив описания второстепенных и малоинтересных игр. Собственно, это давно пора было сделать. А всю остальную площадь журнала посвятили всему тому остальному другому, о чем больше никто не пишет, либо же пишет, но в минимальных масштабах. Естественно, многим это не понравилось. Как же! Раньше они покупали этакое настольное пособие по прохождению игрушек, легкое и ни к чему не обязывающее. И вдруг журнал, как довольно точно выразился Юра, ожил. Где было спокойствие — началось движение. Где была тишь да гладь — взошел слоган "журнал для настоящих геймеров", подкрепленный перефразированием самого названия издания в "ИгроМАНИЮ". Как же так? Почему? Зачем? Разве раньше было плохо?! Такова вполне естественная первая реакция. Нашлись те, кто на ней и остановился. И совершенно верно — стали приходить гневные письма, требующие возвращения журнала в исходное состояние прохожденческо-руководческого покоя. Письма, где все новое тотально отвергалось и порицалось. Попробую привести пример одного из таких писем.

Письмо Второе

О Боже! Вы погубили лучший практический игровой журнал России! Это был идеальный журнал, и улучшать его — только портить. Он выделялся среди других игровых журналов, во-первых, своей полезностью (все было на месте — короткие превью, большие хорошие прохождения, коды, рекомендации по апгрейду, железу, подробные и уважительные ответы на письма, большой раздел писем), во-вторых — четкостью дизайна: все на странице хорошо видно, все разделы сгруппированы логично; в третьих — хорошим литературным языком (без этих "ну ты, типа, баклан"). А теперь он стал неотличим от других — дикая нарезка из рубрик, страницы разделены какими-то невероятными "водоразделами", хаос и неразбериха. Дикие названия рубрик и их дизайн. При чем тут Матрица? А Хинтблок — это как? А это — "первый блок", "второй блок" — прямо Чернобыльская АЭС! Специально вы, что ли, названия рубрик в ребусы превратили? Было ж кристально ясно: "Смотрим",

"Играем", "Ломаем"... Но самое ужастное, из-за чего ваш журнал невозможно читать — это предельно мелкий шрифт!!!

Короче, если не хотите ничего менять, то хоть шрифт укрупните — любой ценой!!! Ребята, ну исправьтесь! До чего жаль старую "Игроманию" — сил нет!

Игроманка с большим стажем aka Alan

Ответ

Начну с того, что полностью соглашусь с претензией насчет шрифта. Да — было мелковато. Конечно, сделан он был таким вовсе не от того, что мы такие вредные и противные (хотя это, конечно, само собой :)) и не жалеем глаза читателей. Просто интересного материала оказалось так много, что захотелось его поставить весь и сразу. Альтернатива — увеличить число страниц, но это легче сказать, чем сделать, так как подобное увеличение приведет к сильному удорожанию журнала. И был третий путь: сократить некоторые рубрики, постараться писать статьи покомпактнее. Как можно видеть, именно по этому самому третьему пути мы и отправились. Так что проблема теперь, надеюсь, решена. Или нет — быть может, по-прежнему мелко? Высказывайтесь!

Насчет всего остального. Во-первых, журнал как раз и стал куда как более практическим — только, чтобы в этом разобраться, его, наверно, для начала неплохо бы прочесть. В отношении содержания "Игромания" не утратила ничего из того, что было в ней прежде, только приобрела. Цитируя, *"короткие превью, большие хорошие прохождения, коды, рекомендации по апгрейду, железу"* — все это осталось. И даже, смею надеяться (смею ли?!), ответы на письма остались *"подробными и уважительными"*, а раздел писем — *"большим"*.

Во-вторых, насчет *"ну ты, типа, баклан"* ... Хм, интересно! Вроде весь журнал прочла, а нигде ничего подобного не обнаружила. По стилю журнал остался прежним, разве что перестал бояться употреблять нормальные геймерские выражения (начиная со слова "геймер").

Вообще же, нас часто стали сравнивать с "Хакером". Сначала мы никак не могли взять в толк, почему. Потом догадались. Дело в том, что в игровых журналах общепринято высокомерное обращение на "вы". А мы видим себя с читателем на равных, нам претит разговаривать свысока. Однако кто еще сейчас употребляет "ты" вместо "вы"? "Хакер". Значит, "Игромания" — это теперь "Хакер". Неприятно, честно говоря... неприятно, что на нас ярлык навешивают. И, кстати, вот вам повод для обсуждения: что вы об этом всем думаете? Интересно было бы услышать.

Следующее, о чем говорит Alan (не считая того, что заблудилась среди новых рубрик и названий), это дизайн. И здесь настал черед обратиться к третьему письму.

Письмо Третье

А теперь на счет нового оформления: Все стало еще круче!!! Ну просто классно, однако не совсем удобно стало искать рубрики. Раньше мне хватало его пролистать и я сразу находил все что мне нужно, а тут даже содержание особо не помогает. И еще в новом журнале вы написали, что на диске есть драйвера для 3D ускорителей, но там их нет.

Виктор Васильевич Шевцов

Ответ

Наиболее точная характеристика нового дизайна. Но сначала насчет драйверов. В общей спешке и суматохе, связанной с первым номером, наш редактор компакт-диска попросту забыл положить драйвера на диск. Наши (и его в первую очередь) глубочайшие извинения — на диске, прилагаемом ко второму номеру, все драйвера уже появились. Что поделать — пока полным ходом идет процесс перемен, за всем не уследишь, периодически возникают несостыковки. Это временное явление.

Теперь о дизайне. Да-а, содержание в первом номере у нас получилось знатное. Симпатичное, но совершенно непонятное. Особенно в свете того, что полностью изменились и структура журнала, и названия рубрик, и вообще все. Во втором номере мы попытались сделать его более внятным — явно получилось лучше, но, видимо, это еще тоже не идеал. Пока думаем. Будут идеи — пишите!

Вообще же, дизайн первых номеров новой "Мании" отличается повышенной сумбурностью и поиском себя. Мы пробуем, ищем наиболее ценные варианты. Случаются прорывы, и они определяют дальнейшее. Бывают и промахи — что ж, без ошибок не может возникнуть опыта. Как пример промаха, можно вспомнить рубрику "Паучьи заначки" во втором номере. Все хорошо, вот только подложку (то бишь фон страницы) однозначно надо было посветлее делать. Ребята на верстке решили, что все будет ок. Да только мало того, что это на самом деле было не очень-то нормально (а на компьютере ведь этого не заметишь), так еще и в типографии, как сговорившись, номер темнее обычного напечатали. В итоге получилось, как говорят в дизайнерской среде, в высшей степени "концептуально": текст читается, но только при о-очень большом желании.

В целом же — процесс идет. Как показывают ваши отзывы, с каждым номером журнал становится все лучше и лучше. И, как уже говорилось, останавливаться мы не собираемся.

Письмо Четвертое

Приветствую всю компанию журнала "Игромания"!!!

Давно я собирался вам написать, а потому, обдумывал все вопросы, предложения, комментарии. И наконец-то, после того как прочитал 1(29) номер журнала за 2000 год, я окончательно собрался.

Очень ценю, уважаю и люблю "Игроманию", поскольку именно здесь нашел все необходимое для себя: секреты, пароли, прохождения игр, новости игровой индустрии, статьи об игровом "железе", Интернете, да много другой полезной информации. Мне очень нравится то, что в журнале каждая рубрика сделана с юмором, приколами и иными художественно-выразительными средствами, которые радуют читателей. Одним словом, МОЛОДЦЫ!

13 февраля сего года я принес домой первый выпуск "журнала, подобного которому я еще не видел" и с волнением начал его просматривать. Все было просто классно, хотя и непривычно. Отлично у вас получилось. Я пришел в восторг от того, как вы сделали статьи "в разработке" и "вердикт" рубрики "Rulezz and Suxx". Вот это действительно новый, самый хороший подход. Оформление журнала прекрасное, великолепное, но главное — общее настроение и атмосфера не изменились в худшую сторону (как это бывает после многочисленных преобразований в играх и везде), а стали намного лучше. Именно такой "Игромании" не хватало всем. Ничего лишнего вроде бы нет, зато появилось то нужное и необходимое, которого не достает другим журналам компьютерных игр. Вы максимально близки к идеалу теперь. И все-таки с введением новшеств, появились у меня некоторые вопросы. Что означает название "Rulezz and Suxx"? В общих чертах понятно, типа "хорошо и плохо", но какой конкретно смысл? При чем "КОДекс Мерфи" и пароли к играм? Ясно, что КОД, но Мерфи тут что делает? Чем вообще не устраивало название "Ломаем"? Что такое "Имхо"? Возможно, я не знаю чего-то.

Виталий Ростовцев

Ответ

Сначала про КОДекс. Однажды, во время придумывания новых рубрик и на-



званий, мы долго рассуждали, почему во время игры все неприятности случаются в самый неподходящий момент. Забыл сохраниться вовремя — и тебя уже рвут на части. Решил сначала отстроить что-нибудь хозяйственное, а потом наклепать войско — злобный противник выбрал именно этот момент для своей атаки. Просто закон подлости какой-то! К слову, вспомнили про "Кодекс Мерфи". Несколько лет назад некто Мерфи расписал подробно все постулаты "закона подлости". Выглядело это примерно так:

Закон Мерфи: "Если какая-нибудь неприятность может произойти, то она обычно происходит". Следствия из закона Мерфи: "1. Предоставленные сами себе, события имеют тенденцию развиваться от плохого к худшему; 2. Из всех неприятностей произойдет именно та, ущерб от которой больше; 3. Как только вы принимаетесь делать какую-то работу, всегда находится та, которую надо сделать еще раньше."

И таких постулатов — великое множество (кстати, если вам будет интересно, мы можем опубликовать наиболее яркие моменты из этого гениального кодекса). И как-то плавно наши головы посетила шикарная мысль: а не назвать ли нам кодовую рубрику "КОДексом Мерфи", ведь именно коды и читы помогают нам благополучно избежать многих неприятностей, связанных с игровыми законами подлости?..

Но, как выяснилось, то, что было очевидно для нас, просидевших над придумыванием названий не один час, отнюдь не было столь же очевидным для человека, только что открывшего журнал. А особенно для человека, не читавшего Кодекс Мерфи. Поэтому в этом номере мы, не мудрствуя лукаво, попросту сократили название рубрики в два раза, убрав "лишнее". В конце концов, не в названии дело, а в том, что рубрика в себе содержит!

Rulezz&Suxx. Грубо говоря, "rulez" — определение для всего положительного, что есть в этом мире, причем чем больше букв "z" на конце слова, тем оно лучше. "Sux" — в аккурат наоборот. Как нельзя более лучше подходит к рецензированию анонсируемых и выходящих игр.

Имхо (imho)- это общепринятая на просторах Интернета аббревиатура, которая расшифровывается как "in my humble opinion", а переводится "по моему скромному мнению". Следовательно, название рубрики говорит за себя: здесь представлены различные авторские мнения по наиболее интересным околоигровым темам. Точнее, были представлены. С третьего номера мы решили сконцентрировать внимание на практических и полезных аспектах, а как следствие — пока что убрали и рубрики серии "Имхо", и "Политически-некорректную рубрику". Не хочется распыляться.

Письмо Пятое

Ваш новый январский номер поверг меня в ужас по одной простой причине: бесследно исчез раздел "Вавилон-5" и "Звездные Войны". Скажу честно, впервые я купила Ваш журнал именно благодаря "Вавилону" и уже потом обнаружила в журнале еще огромное количество интересной информации. Информация есть и сейчас, а вот "Вавилон..." Вы не подумали о том, что у тех, у кого пока еще нет выхода в Интернет (что чаще всего бывает по банальным финансовым причинам), Ваш журнал, пожалуй, едва ли не единственная возможность получить хоть какую-то информацию об обожаемом сериале. Неужели о "Вавилоне" больше нечего писать?

С уважением, Люсиль Грэй

Ответ

Старый наболевший вопрос... Несомненно, есть о чем писать — тема "Вавилона 5", как и любого другого сериала, нескончаема! Просто места для него в журнале нет — не хватает даже на то, чтобы поставить несколько лишних прохождений или хинтов. Да и журнал-то игровой, и не надо путать его с "Семь дней" или "ТВ-Парком". Однако нельзя разочаровывать людей, которым эта тема близка и дорога. А потому единственный выход, который может понравиться всем, это выделить под рубрику Sci-Fi немного места на компакт-диске. На компакте много места она не займет, так что это вполне реально. Но только при одном условии: вести эту рубрику должны истинные фанаты сериала. Итак, если кто-нибудь готов взять на себя эту почетную обязанность — милости просим в наш коллектив. Для этого нужно не так уж и много — связаться с редакцией, сказать, что вы хотите взять на себя заботу о рубрике по "Вавилону 5", вовремя сдавать материалы и наслаждаться продвижением творения Стражинского в массы. И всенародная любовь и благодарность соратников будет вам достойной наградой.

Письмо Шестое

Скажу пару слов по журналу в целом. Появилось никогда не характерное "Игромании" предвзятое отношение к играм. "UT не затмить Q3" или "не в пример UT". Во-вторых, у вас появилось крайне отрицательное качество, за которое я терпеть не могу другие игровые издания. Вы забыли свое главное правило: "Последнее слово в осуждении игры стоит за нами, Игроманьяками". Никак нельзя сулить игру однозначно, предварительно не проанализировав ее. Поэтому о том, затмит ли Unreal Tournament Quake 3 Arena или нет, будете судить, проведя сперва анализ. В крайнем случае (если уж невмоготу) можно употребить фразу "по моему мнению".

Павел Севец

Ответ

Интересная мысль. Действительно, имеет ли право автор высказывать свою точку зрения на страницах журнала? Ведь, как логично заметил Павел, окончательное мнение должны сделать вы, наши читатели. Только вот в чем проблема... Когда перед автором стоит задача оценить игру (например, в рубрике "R&S: Вердикт"), то он просто не может обойтись без своего мнения. Это в "Матрице" оценка необязательна, но ведь есть рубрики, где иначе невозможно. Рецензия, она на то и рецензия, что в ней игра рецензируется. Однако, Павел, ведь никто не принуждает тебя слепо следовать позиции журнала и автора рецензии. У тебя ведь своя голова на плечах. Наша задача — выразить свою точку зрения об игре. Сориентировать тебя в потоке выходящей игровой продукции. А дальше уже сам решай, что тебе больше нравится. В конце концов, никто не отменял субъективного "понравилось — не понравилось", и каждая, даже самая плохая с любой точки зрения игра находит своего поклонника. Так что мой тебе совет: мотай на ус и решай сам за себя.

Еще одна мысль, мелькнувшая в письме Павла: есть ли смысл так много страниц уделять Интернету, давать ссылки и активно расписывать все прелести пребывания в онлайне, ведь далеко не у всех читателей есть такая возможность. Но ведь мы должны стремиться к лучшему, не так ли? И если подумать, у большинства из нас и компьютер-то появился не так давно. Так что пройдет немного времени, и Интернет появится в каждом доме. А потому и знать о нем нужно заранее. Ну а для тех, у кого Сети пока нет, совет один: покупайте журнал с компактом. Ведь многие их тех программ, которые заслуживают всеобщего внимания, мы выкладываем на диск.

Письмо Седьмое

"Что-то не видно DLH на диске?"

FM

"Когда будет выпущен новый выпуск DLH?"

Valera



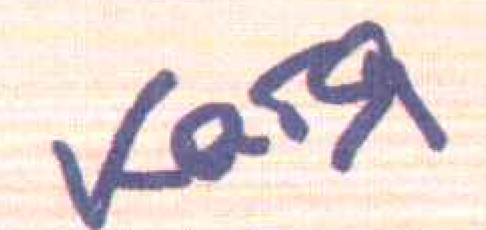
Ответ

Прежде на компакте "Мании" всегда выкладывалась наиболее обширная из существующих в мире баз данных с кодами и всяким прочим подобным — DLH (сокращение от Dirty Little Helper). И многие читатели журнала с удовольствием этой базой данных пользовались. Но вдруг — о ужас! — на компактах первого и второго номеров ее не оказалось! Неужели все, больше не будет? Видимо, многие задались этим вопросом.

По поручению уставшей от горестных причитаний редакции докладываю: DLH будет выкладываться каждые три месяца, со всеми обновлениями. Чаще нет смысла. Вы, дорогие мои, сами подумайте: он 100 мегабайт весит. Одна шестая компакта. Совсем немало. На компакте и так постоянно места не хватает, чтобы все новые демки втиснуть, да еще и редакторы рубрик исправно поставляют тонны всяческих полезных программ и утилит. Тут уж либо одно, либо другое. Поэтому DLH у нас обязательно будет, но не каждый месяц, как раньше, а каждые три месяца. Вот, например, сейчас он на компакте есть. Потом снова выйдет вместе с июньским номером. И так далее. Думаю, такой подход должен устроить всех.

* * *

На сегодня все — прощаюсь с вами до следующей почты в "Линии отрыва". Буду рада всем вашим пожеланиям и предложениям — поверьте, они действительно очень помогают нам делать журнал. До скорого!



kat@igromania.ru

Наша редакция

В двух прошлых номерах я рассказала вам о Денисе Давыдове, главреде "Игромании", и Данииле Кузьмичеве, нашем художнике. Сегодня же речь пойдет о человеке, который, пожалуй, является самым необычным и странным обитателем редакции. Официально его зовут Игорь Власов, но большинству он известен как ViV, иногда — как Вивушка или Вивчик.

Прошлое ВиВа покрыто сумраком, однако доподлинно известно, что в возрасте восьми лет он умудрился сломать компьютер в Центре Управления Полетами во время связи со спутником "Гранат", отвечающим за сводки погоды. После чего был почетно оттаскан за уши всем отделом. Господи, если б они знали, сколько еще компьютеров покалечит этот человек, они б его прямо там и прибили! Однако уже в девять лет ВиВ себя успешно реабилитировал. Однажды, когда ведущий инженер ЦУПа оказался в отъезде, линия связи сломалась и данные пришлось отправлять по модему. Но вот незадача! Кроме ведущего инженера, никто из сотрудников не умел пользоваться модемом. И что бы они делали, не окажись рядом ВиВа?! Юный гений наглядно продемонстрировал дядям и тетям, как именно нужно обращаться с этим непонятным устройством. С тех самых пор за Игорем закрепилась репутация человека, который все знает про компьютеры и может справиться с самой капризной железкой — недаром же он назван в честь Игоря Васильевича Курчатова.



Последующие годы ВиВа также покрыты мраком неизвестности. Известно только то, что он начинал свою журналистскую карьеру в альманахе "Компьютерные игры", затем долго работал в журнале "Навигатор игрового мира", пока, наконец, не оказался в "Игромании".

Надо ли говорить, что с его приходом жить стало много лучше и веселее? Поддерживая репутацию "ходячей энциклопедии" и "человека, который все может", Игорь взял на себя целую серию рубрик, и как автор, и как редактор. Помимо этого, он является выпускающим редактором журнала — а это значит, что, помимо прочего, вся техника отныне находится под его неусыпным контролем. А самое главное — именно он является виновником явления под кодовым названием "компакт-диск". Наполнение диска каждый месяц готовится Игорем (разумеется, с активным привлечением всех остальных по мере обнаруживаемых у них талантов) — так что все читательские восторги и благодарности по праву принадлежат ему.

И самое главное: являясь одновременно редакционным мастером, ходячей энциклопедией, выпускающим редактором, ответственным за компакт-диск и черт знает кем еще, ВиВ не загордился, не утратил своего обаяния и остался классным парнем, душой компании и хорошим другом.



Здравствуй еще раз, товарищ читатель.
Мне в этот раз от тебя перепало несколько очень славных картинок на фэнтезийно-ролевую тему.
Восприняв это как знак богов, я решил рубрику учинить фэнтезийно-ролевую.
Так что вечеринка у нас сегодня тематическая.
Даниил А. Кузьмичев
INN "У NPC"
- Привет, ребята. Давненько вас не было видно...
DIABLO
Александр Савичев 17 лет (aka XMasterR)
Александр Савичев 17 лет (aka XMasterR)
ЭЛЬ
- Кто заказывал большую кружку эльфийской крови и жареного гнома?
- Эй, крошка! Еще одну кружку для моего кореша!
ЭЛЬ
Савец Павел
ИГРОМАНИЯ

Выбрали лучшую игру года!

Хит-парад с раздачей слонов

Здравствуйте. Сегодня, накануне, буквально, первого апреля мы подводим итоги опроса, имевшего место быть в предновогоднем 12-м номере. Итоги, несмотря на первое апреля, самые настоящие. С материальными вполне призами, неоценимую помощь в предоставлении которых нам оказала компания "Бука". Список призеров, к сожалению, в конце. То есть всем приславшим анкеты придется страдать и укрощать нетерпение, читая результаты опроса. Мы коллективно верим, что ты сможешь проявить приличествующую случаю силу воли и не приступишь к лихорадочному листанию страниц. Иначе зачем мы это писали? Быть может, для Пушкина?

Кстати, быть может, не все понимают, о каком таком опросе идет речь? Ужасное, конечно, предположение, но если вдруг... в общем, мы сейчас тут говорим о хит-параде "Лучшая игра 1999 года". Не века, заметь, не тысячелетия (которого, быть может, в природе и не существует), а именно года. Хит-парад составлен по результатам тщательного анализа выраженного построчно мнения читателей. Твоего мнения — если ты был в числе тех 478 человек, которые, не щадя живота, слали нам анкеты в течение двух с половиной месяцев. Анкеты, в большинстве своем, дошли.

Что из этого получилось — смотри ниже.

Лучшие 3D-Action

1. Unreal Tournament
2. Quake III: Arena
3. Kingpin

Вот так. А чего, спрашивается, было ожидать? Разве того, что второе и первое место произведут обмен кандидатурами и Q3 окажется в лидерах, как многими и ожидалось. Но, в общем, его второе место в данном случае говорит скорее о большей активности поклонников UT, ибо разрыв между ними просто микроскопический — в 9 голосов.

Что касается бронзового призера Кингпина, то полученная им медаль была буквально утащена из-под носа H-L: Opposing Force, отставшим всего на 4 голоса. Возможно, это связано с разницей в возрасте данных игр: заматеревший уже Кингпин прижал юный "полураспавшийся" адд-он к стенке и при помощи неприличных слов и ствола вынудил его отказаться от борьбы. Интересно, куда смотрел в этот момент папаша Half-Life?

Лучшие Action/Arcade

1. GTA2 / "Беспредел"
2. Expendable
3. "Gromada"

Здесь GTA2 лидировал с таким страшным отрывом, что присуждение второго и третьего мест носит чисто номинативный характер. Но тем не менее: второе место Expendable комментировать нет нужды, тогда как выход "Громады" в тройку призеров стал во многом сюрпризом. Безусловно, приятным, ибо наше и родное; "Буке" — три раза "ку".

Лучшие RTS

1. Age of Empires 2
2. C&C: Tiberian Sun
3. Dungeon Keeper 2

Скажу честно: мне бы хотелось видеть эту часть парада другой. Как минимум — с участием Homeworld. Но, увы, приверженность традициям поборола тягу к эстетике. Эстетика удрученно встала под пьедесталом, оплакивая свое жалкое четвертое место.

Лучшие TBS

1. Heroes of Might and Magic III
2. Jagged Alliance 2 / "Агония власти"
3. Gorky17 / "Горький-17"

Ну кто бы сомневался? По крайней мере, в том, что "Герои" порвут всех конкурентов на грелки, мог сомневаться только безрассудно смелый человек, адепт, скажем, культа Сида Мейера. Второй JA держит свое место по праву — слишком долог и труден был путь этой игры к массовому потребителю, чтобы она удовольствовалась как бы почетным третьим местом. Занявший последнее "Горький-17" многим покажется нуворишем. А поиграть не пробовали? :)

Лучшие квесты

1. "Петька и Василий Иванович 2"
2. Beavis & Butt-Head Do U
3. "Атлантида 2"; Discworld: Noir

Если кто-то скажет тебе, что в этом году урожай квестов был богат и обилен, посоветуй ему... впрочем, не надо. Люди, случается, бывают счастливы своими заблуждениями.

Поздравляю всех с победой "Петьки и ВИЧа-2". Русские идут! Поздравляю Бивиса и Баттхеда со вторым местом. Поздравляю также телок и пиво — как показывает общественное мнение, эта эстетика многим симпатична. "Атлантида 2" — вещь тоже достойная. Немного жаль, что рядом с ней стоит Discworld: Noir — ему можно было бы легко отдать и первое место. И даже, пожалуй, попросить, чтобы он согласился занять его. Но, видимо, не в этой реальности.

Лучшие RPG

1. Might and Magic VII
2. System Shock 2
3. "Князь"

Сериалы рулят! Несмотря на недовольство отдельных лиц. Ты играл в шестую часть? И не купил после этого седьмую? Не верю. И Станиславский бы не поверил. С SS2 ситуация несколько особая — полуэкшен, полуролевка, гениальный, но все

же полукровка, смог потеснить такого мощного соискателя, как Planescape: Torment. Хотя, опять же, не исключено, что причина такой "непопулярности" Плейнскейпа — позднее явление народу, не успевшему оценить всех прелестей и подать за него голос. По этой же причине, видимо, нет его и на третьем месте. Впрочем, наличие там "Князя" вызывает много положительных эмоций и мощный прилив патриотических чувств. Ура, товарищи!

Лучшие аркадные автосимуляторы

1. Need for Speed: High Stakes
2. Driver
3. Re-Volt

Номер первый. Здесь, конечно, сушите весла. Игра без недостатков, или практически без, что, по большому счету, одно и то же. Естественно, что Driver, несмотря на массу явных и скрытых достоинств, просто не имел шансов занять первое место. Что же касается Re-Volt, то его принадлежность к автосимуляторам, пусть даже и аркадным, представляется мне спорной. Пусть будет "аркадная гонка", OK? И, как аркадной гонке, ей не грех постоять и на третьем месте в окружении таких зубров, как NFS:HS и Driver. Впрочем, Re-Volt тоже зубр, только молодой. :)

Лучшие в военных симуляторах

1. Armored Fist 3
2. Jane's Fleet Command
3. Panzer Elite

Не самая показательная колонка. В том смысле, что разрыв между участниками очень небольшой, что и понятно — ничего более достойного за прошедший год этот жанр не родил.

Первое и третье места, например, могли бы легко махнуться друг (с) другом. На втором же вообще стоит не очень-то симулятор, а больше стратегия, но зато как ловко она симулирует войну, эта стратегия! Как реально выглядит! Какую создает атмосферу! В общем, не каждому живому командиру US Navy доведется испытать то, что испытывал геймер, узнавший эту игру.

Лучшие в авиасимуляторах

1. Flanker 2.0
2. F-22 Lightning 3
3. MS Flight Simulator 2000

Наши самолеты — самые лучшие в мире! Покупайте их. Ну, и чисто для ознакомления :) можете купить очередную серию нержавеющей классики Flight Simulator от Microsoft.

Лучшие sci-fi симуляторы

1. MechWarrior 3
2. Descent: FreeSpace 2
3. Heavy Gear 2

Определение жанра может показаться тебе несколько необычным, "неканоническим"; несмотря на это, "sci-fi симуляторы" — одно из самых верных обобщающих выражений для таких игр. Кстати, порядок их построения в рейтинге был довольно предсказуем. На кого одеть корону, как не на MW3? Descent: FreeSpace 2 не вызвал такого шока, как первая часть, более того, многих разочаровал, но все равно был хорош. Второй "Хэви Гир" — удачная игра для любителей робосимуляторов. Как массовый продукт проигрывает MW3, что, в общем-то, и неудивительно.

Лучшие спортивные симуляторы

1. FIFA 2000
2. NHL 2000
3. NBA Live 2000

Как тебе нравится эта маленькая закономерность — в хит-парад выбились три игры с индексом 2000? Уж не связано ли это с изредка обсуждавшейся в узких круга "проблемой 2000"? То, что это лучшие симуляторы футбола, хоккея и баскетбола соответственно, от лучшего производителя, EA Sports, уже вторично ;). Не исключено, что их рейтинг отражает соотношение фанатов данных видов спорта среди активных читателей "Мании".

Лучшая игра 1999 года

1. Heroes of Might and Magic III
2. Unreal Tournament
3. Age of Empires 2

Хм... здесь было бы что комментировать, если бы первое место заняла, скажем, Metal Knight. Не слышал про такую? И слава Аллаху! Считай, что вероятность развития у тебя синдрома бронхиальной обструкции снизилась в два раза :).

В общем, все очевидно: "Герои" оторвали первое место только потому, что не могли этого не сделать. Не на нашей планете слабали эту игру, точно тебе говорю! Права UT на второе место как лучшей во втором по популярности жанре никто особо оспаривал. Что? Массовая, конъюнктурная и полуаркадная Q3:A? И близко не валялась, во всяком случае, судя по рейтингам. AoE 2 брала первые места в соревнованиях с другими RTS везде, где только могли и хотели ее фанаты, каковых за последние полгода расплодилось просто страшное количество! Знал Билли, что делал. А когда он этого не знал? :)

НОМИНАЦИИ

Самый лучший сюжет

1. Heroes of Might and Magic III
2. "Князь"
3. C&C: Tiberian Sun; Outcast; System Shock 2

"Геройские" сюжеты всегда были предметом ревностного изучения народом; еще бы — игра держится в стратегиях постольку-поскольку, через стратегическую подложку явственно просвечивает лик РПГ, что само по себе прибавляет здоровья сюжету. Кроме того, сделать плохой сюжет на основе вселенной M&M могут где угодно, но не в NWC.

Успех "Князя" также вполне закономерен. Здесь впервые была предпринята попытка создания целостного фэнтезийного мира на основе древнерусских преданий и истории.

Жестокую борьбу за "почетное третье" ведут, как нетрудно подсчитать, аж три вконец облитературившихся претендента. Делают они это нерезультативно — ни один не может победить другого, что, впрочем, справедливо — положенные в основу сюжета истории, саги и вселенные представляют интерес даже в экстрагированном из игры состоянии.

А в затылок им дышит полный драмы сюжет Homeworld.

Самая оригинальная игра

1. Alien vs. Predator
2. Omikron
3. Wild Metal Country

У "самых оригинальных игр" есть одно печальное свойство — высокая и "быстрая" смертность. Поиграли, повосхищались неординарностью мышления разработчиков, быть может, даже прошли, после чего с чистой совестью сели, извините,

за Квейк. Всех трех финалистов, думаю, постиг(ла)нет подобная участь. Разве что AvP немного потрепыхается, опираясь на клюку мультиплеера, но это ненадолго. R.I.P, дорогие квинтэссенции идей! :(

Самая кровавая игра

1. GTA2 / "Беспредел"
2. Quake III: Arena
3. Kingpin

Всем стоило бы посмотреть эту часть хит-парада в зеркальном отражении. Кровавость GTA2, конечно, достойна уважения, но Ку3, право, куда кровавее. Я, как заслуженный медик, привык анализировать эти гемоглобиновые фонтаны и стекающие к плинтусу мозги. Так вот: в "Кингпине" и, ясное дело, в Ку3 их вид куда натуральнее, нежели в мультяшном GTA2.

Самая технологичная игра

1. Unreal Tournament
2. Quake III Arena
3. Outcast

Кармак против Суинни. 2 против 1. Quake III Arena против Unreal Tournament. Кто лучше? Есть ли жизнь на Марсе? Курица или яйцо? Когда будет конец света, не подскажете? Весьма близкие по смысловой начинке вопросы. То есть философские, риторические и все такое. Соответственно, обсуждению не подлежащие.

А вот третий призер наглядно продемонстрировал нам локальные преимущества вокселя перед полигоном. Фантастически грамотное применение воксельной технологии! Сверхкрасота. Эстетическое удовольствие от игры в Outcast примерно эквивалентно двадцати посещениям, скажем, Лувра.

Лучшая многопользовательская игра

1. Quake III: Arena
2. Unreal Tournament
3. Heroes of Might and Magic III

Сложно тягаться с Ку3 по популярности среди адептов сетевой игры, но UT попробовал, и у него почти получилось. Заклятых друзей разделяет всего-навсего шесть голосов. "Герои" здесь плетутся, можно сказать, в хвосте, но оно и понятно — никто не затачивал их специально под мультиплеер, а игру со столь самодостаточным синглом еще поискать.

Лучшая российская игра

1. "Аллоды II"
2. "Князь"
3. "Петька и Василий Иванович 2"

Все справедливо. Ничего лучше этих игр за прошедший год в России не сделали. В том смысле, что именно эти игры и были лучшими. Очевидно, в этом году следует ожидать очередного качественного скачка и вторжения на импортные рынки.

Лучшая локализация

1. "Герои Меча и Магии III"
2. "Агония Власти"
3. "Горький-17"

Ну, что сказать. Научились. Здорово. Скоро "Фаргус" и прочие друзья человека вымрут как тип, класс, семейство и вид. Тогда — от красоты перспективы захватывает дух — настанет эпоха всеобщей локализации, земля достанется крестьянам, фабрики — рабочим, а игры с правильной русской речью/письмом — геймерам.

Самое большое разочарование

1. Prince of Persia 3D
2. C&C: Tiberian Sun
3. Civilization: Test of Time

Столь редкостного единодушия не наблюдается больше, извините, ни в одном рейтинге. Постарался "Принц", мастерски подпортил себе репутацию. Тьфу! Впрочем, вторые два кандидата тоже постарались. Штроили, штроили и наконец поштроили. Приехали. Докатились. Отметили День Всех в них Влюбленных. Мерзавцы. Гады. Поубивал бы ;))).

Лучшая игра, в которую никто не играл

1. Chessmaster 7000
2. Delta Force 2
3. Seven Kingdoms II

О чем говорит тот факт, что в этом микросоревновании победили шахматы, да еще из знаменитой серии Chessmaster? О том, что игра в шахматы не распространена среди читателя. Есть даже подозрение, что читатель ее недолюбливает. Это и понятно — нельзя же в 2000 году от Р.Х. увлекаться шахматами, когда вокруг столько интересных штуковин? Кино и попкорн, например. Но вот что делает Delta Force 2 на втором месте — ума не приложу. Игра, конечно, не фонтан, но вполне соответствует и удовлетворяет. Не вижу, почему бы благородным донам не играть в DF2? Вот почему им не играть в SK II — это ясно; дело в том, что Тревор Чан — непризнанный гений, а в нашем мире это близко к понятию "Неуловимый Джо". Кому нужны эти Семь Королевств? Да никому, наверно.

ПОБЕДИТЕЛИ!

На этой торжественной ноте разрешите и покончить с официальной частью (так, кажется). Неофициальная — награждение читателей, чьи имена были вытащены из шляпы — состоится сегодня, в 15.00, у памятника Пушкину. С собой иметь паспорт, военный билет и теплые вещи ;)).

Итак, вот они, ближайшие друзья Фортуны:

Артемьев Максим (Москва)
Денисов Ярослав (Воронеж)
Литвин Ярослав (Кемеровская обл.)
Сергеев Ярослав (Москва)
Рогожкин Сергей (Омск)
Кудленок Александр (Москва)
Фомин Игорь (Москва)
Волков Александр (Зеленоград)
Корнеев Дмитрий (Волгоград)
Волобуев Юрий (Тула)
Васильев Сергей (С.-Петербург)
Кусайко Леонид (Пермь)
Майоров Тимофей (Саратов)
Батурин Денис (Томская обл.)
Чепелев Антон (Москва)
Сушков Олег (Магадан)
Фокин Александр (Ижевск)
Булгаков Михаил (Москва)
Ваненков Алексей (Заречный)
Чеченева Алиса (Москва)
Рожнев Иван (Пушкино)

Среди призов — майки, сумки, лицензионные коробки с играми и, сами понимаете, автомобиль "Запорожец" с традиционным двигателем от шестисотого. Впрочем, насчет последнего босс Евгений сказал мне, что если придут жалобы на отсутствие "Запорожца", то отвечать за это придется мне. А мне не хочется отвечать. Поэтому сообщаю, что "Запорожца" в списке призов нет и не будет. Это порождение моей больной фантазии и специфического юмора. Зато все остальные бонусы имеются в достаточном количестве. Уверен, призеры не останутся разочарованными!



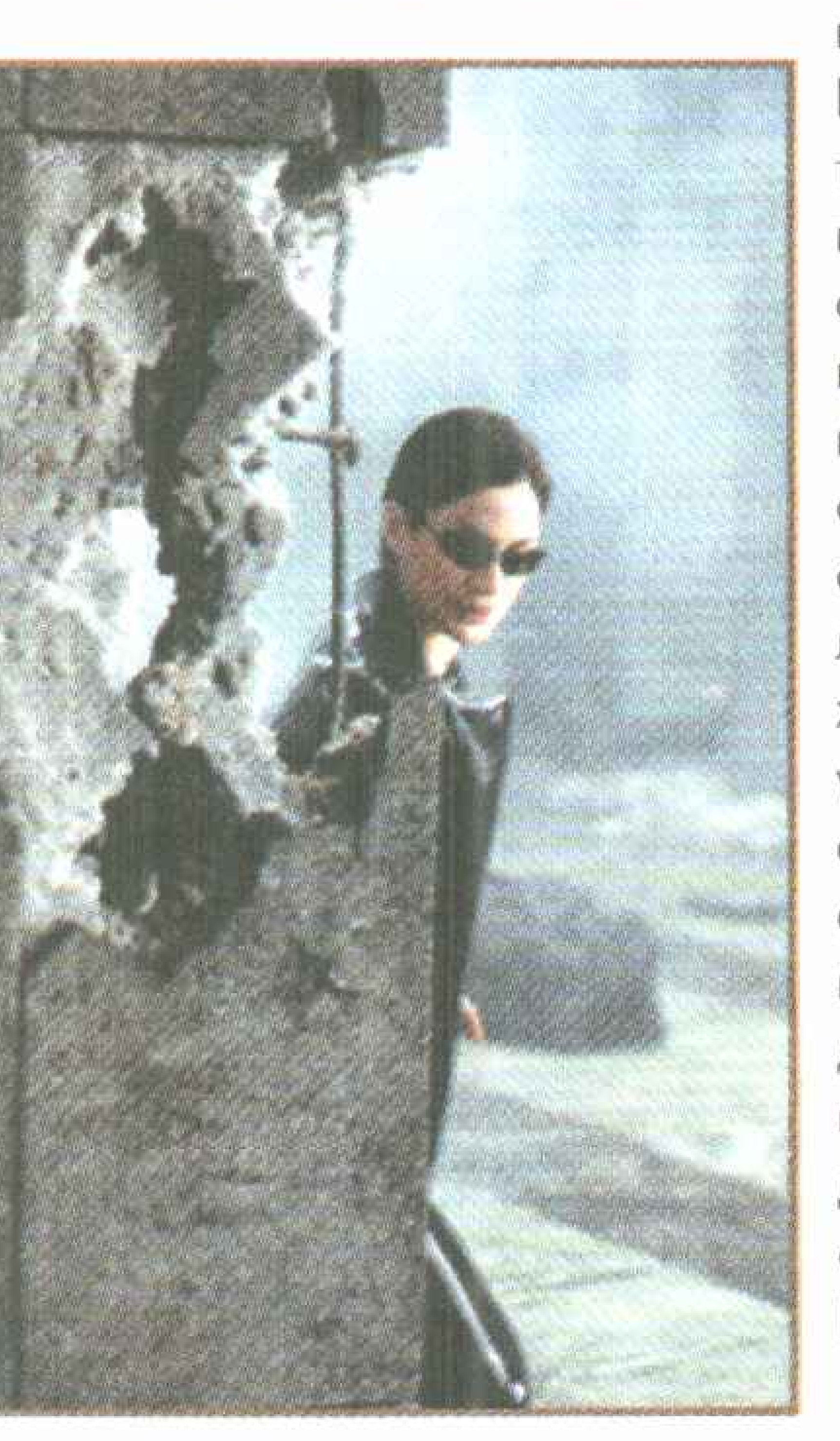
Digital flashback

эха RU.DRUGS



Вчера моя драгоценная супруга сказала, что за цифрой — будущее. Признаться, я не был готов к такому откровению. Мои расспросы, почему она так решила и почему сказала об этом мне, ни к чему не привели. После этого она повернулась и ушла спать, а я сидел на кухне, обхватив двумя руками чашку с чаем, и чувствовал себя неуютно. The Matrix is watching you. Она не приняла меня две недели назад, но она просто выжидала, когда я расслаблюсь и забуду, чтобы потом так незаметно и бесповоротно внедриться в мою жизнь. А ведь надо было внимательнее быть.

Вот, например, кто меня заставлял писать слово "мозг" с нулем вместо буквы "о"? Вот тогда и произошло предательство. Сам виноват, пустил цифру в мозг, и вот это уже не мозг, а м0зг. Инфицированный Матрицей. Ничего, некоторые с этим постоянно живут. Вопрос только в том, как к этому относиться. Вот сатанисты, например. Играют самозабвенно со злом. Повсеместно. Вот только беда: много информации о том, как войти в эту игру, а вот как выйти... Вариантов спасения обычно не предлагают, игр0к должен быть готов умереть, раз уж он запустил этот скрипт. А там, внутри, его поджидает открытая цифра. Некодированная, direct access. Ждет... Цифра умеет ждать. Игр0к обычно даже не п0дозревает, кто в кого играет. Он думает, это электрическое наслаждение такое, типа секса с компьютером, а на самом деле ему там мозги плавят. Не просто плавят — превращают в кр0вавые ошметки. Серферы говорят про таких — "пропиленные". Цифра на мозг обычно ровно не ложится, все-таки материя другая. И вот получается, что мозг весь как будто затоптан, запилен, нарезан на кубики для удобства адресации. readme.txt. Или иногда подпрограмму где-нибудь вн3дрят в такой области мозга, куда управление обычно не д0ходит. Обычно такие участки отгораживают, чтобы ламеры не ковырялись. p83dm5NQwu0273xr. А каков0 н0сителю? Быв4ют случаи, когда цифра прошит4я фонить нач1нает, ну вр0де как интерф3рировать с электронным1 с1гн4лами м0зга, а человек страдает. Ладно, если из0бр4ж3ни3 на кв4драты рассыпается или полоски из белог0 шум4 по чересстрочной р4звертке, это уже обычный симптом, н1кого не удивишь — прожж3ных сейчас мн0го, каждый третий, наверное. Ну, подума3шь, синдром нав3ден1я, зрительный нерв пере0боруд0вал1 п0д н3сущую ч4ст0ту. Грубо, конечно, н0 кто буд3т особо стараться. Кремний сейчас дорог, ж3ртвуя часть св01х б1оресурс0в на пользу Матр1цы, можн0 д4ж3 н3кот0р0е вр3мя ж1ть безбедно. 4 нек0торы3 1 не согл4шались вовсе, их принудительно з4пилил1. 7409012.587265.145. Тольк0 это и н3 жизнь в0все. После тог0 к4к с3бя целиком пр0дашь, для с0знан1я уж3 ресурс0в не ост4ется. Г0ворят, в1д3ли н3ск0льк1х таких. Просто л3ж4л1 подключенны3 1 д4ж3 не дышал1. 0д1н, правд4, исхитр1лся — с0хр4н1л с0знан13 на м4гн1т0опт1к3, н0 р4зв3 туд4 мн0г0 з4пиш3шь? Проч1т4ли, п0пр0б0вал1 запуст1ть... Н3 знаю, что там был0... 0н уж3 с1льн0 пр0пилен был т0гд4, зн4л тр1-ч3тыр3 эмоц11, 0бщ4лся т0льк0 в пл3йнт3кст3... Стр4шн0 в0т т4к к0нч1ть. Мне-т0 3щ3 н0рм4льн0 п0 ср4вн3н1ю с т3м1, у м3ня п0к4 т0лько т3кстуры т4йлятся. Н0 Ч3РТ П0Б3Р1, ЧТ0 0Н1 Т4М ХР4НЯТ?!



Анкета Центра реабилитации жертв информационного взрыва

Поможет вам найти свое место в жизни

Источник: *www.anekdot.ru*

Вопрос: *Какой у вас компьютер?*

1) Главное, чтобы был Windows совместимым — 5 очков

2) Я сам его собрал из старой бабушкиной швейной машинки и 4-х кристаллов от часов "Слава" — 4

3) Меня устраивает — 3

4) С модным зеленым корпусом, как и посоветовали в магазине — 2

5) Что это такое? — 0

Вопрос: *Что вы делаете, увидев синий экран смерти?*

1) Такого быть не может никогда — 5

2) Я все равно под полуосью — перезапускаю форточки в другой задаче — 4

3) А чего волноваться? Перезагрузился, и все — 3

4) Звоню в службу поддержки — 2

5) Один раз видел такое — подумал, что пора кодироваться — 0

Вопрос: *Какая у вас операционная система?*

1) Разве есть варианты? — 5

2) Я знаю, какую бы я написал — 4

3) Меня устраивает — 3

4) Кажется, мне продали ее вместе с компьютером — 2

5) Что это такое? — 0

Вопрос: *Зачем нужен модем?*

1) Чтобы зарегистрировать MS-Windows в online режиме — 5

2) А как же поболтать с друзьями? — 4

3) Чтобы скачать патч к любимой игрушке — 3

4) Они все не работают. Второй меняю, а он шипит — 2

5) Сами знаете, не маленькие. Он у меня 15 сантиметров — 0 (вариант ответа: 40 сантиметров — 1)

Вопрос: *При подключении к Интернет вы выбирали между Explorer и Navigator?*

1) Что такое Navigator? — 5

2) Я свою приблуду написал — 4

3) Explorer все равно предустановлен — 3

4) В магазине мне посоветовали купить лицензионный Explorer и (на тот случай, если я пароль забуду) Navigator — 2

5) Я лично предпочитаю пиво — 1 (вариант ответа: водку — 0)

Итоги:

Если вы набрали:

25 очков: вы — Билл Гейтс. Рекомендации: звоните в полицию, поскольку появились самозванцы;

20 очков: вы — крутой программер. Рекомендации: внимательно прочтите книгу воспоминаний Митника "Без компа на свободу";

15 очков: вы — юзер. Рекомендации: спите спокойно, все будет хорошо;

10 очков: вы — ламер. Рекомендации: это не лечится;

0 очков: вы — слесарь. Рекомендаций нет. Есть вопрос — как вы сюда попали? Уже поставили гейт с канализацией?

Наш ответ пользователям

(подходит практически для любой системы, но для одной — в особенности)

Перевод с английского
Александра Шеховцова
als@vl.ts.kiev.ua

Пожалуйста, перестаньте посылать нам сообщения об ошибках. Это наша система. Мы разработали ее, мы создали ее и мы используем ее дольше, чем вы. Если вы полагаете, что в ней отсутствуют некоторые свойства или система не так эффективна, как вам бы хотелось, ЗАТКНИТЕСЬ!

Убирайтесь к черту, мы в вас не нуждаемся. См. рис. 1. Забудьте о своей глупой проблеме; давайте поговорим о некоторых свойствах нашей операционной системы.



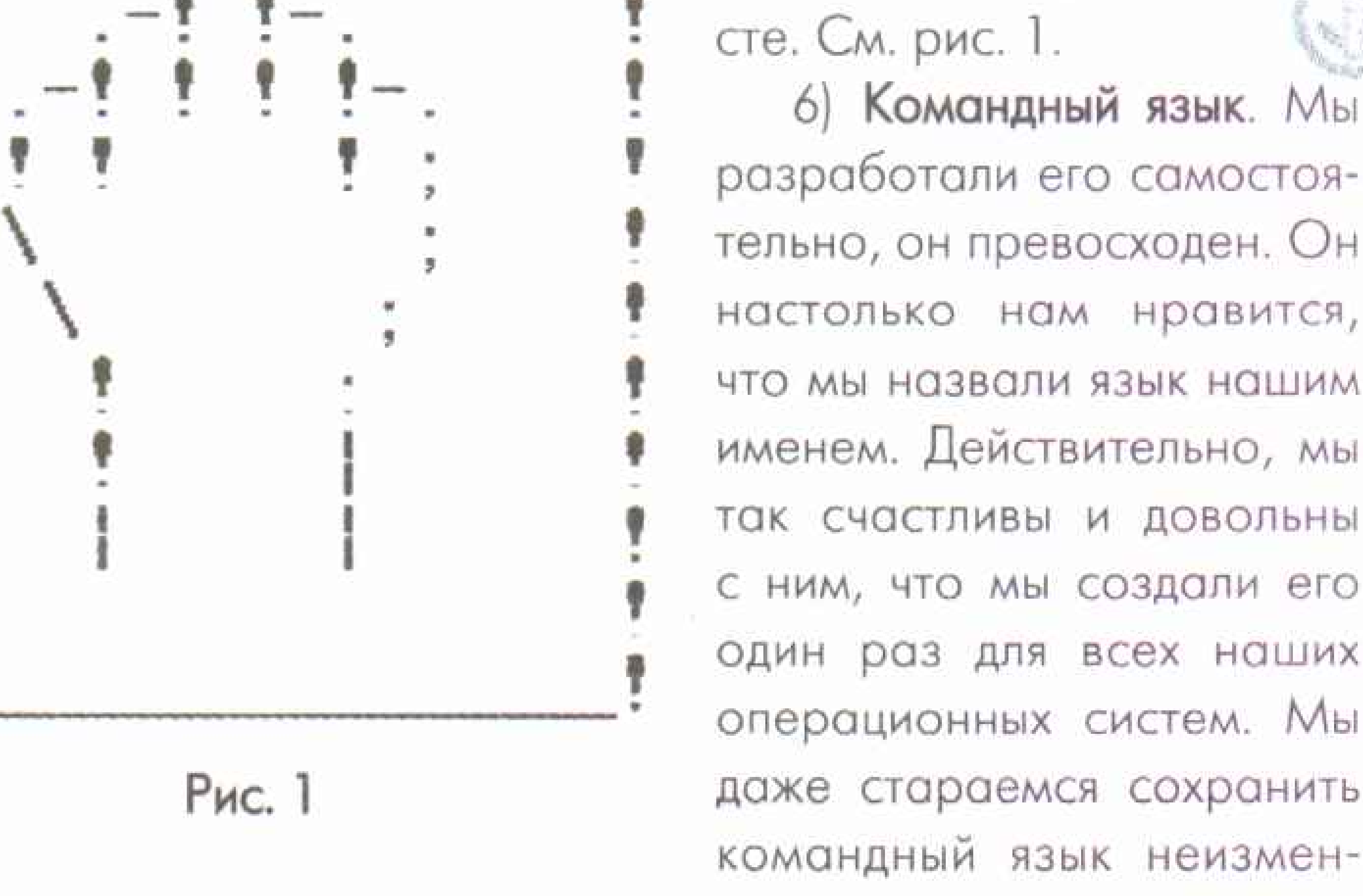


Рис. 1

1) **Опции**. Мы ввели огромное их множество. Так много, что вам понадобится пара толковых ребят, чтобы разобраться в документации. Так много, что рак свистнет раньше, чем половина из них будет использована. Так много, что вам не удастся использовать их правильно в любом случае. Однако количество опций не так уж и существенно, потому что мы установили некоторые интересные значения для опций и назвали их...

2) **Умолчаниями**. Мы установили немало умолчаний. Они нам нравятся. Если бы это было не так, мы бы сделали умолчаниями что-нибудь другое. Так что уберите свои грязные руки от наших умолчаний. Не трогайте их. Считайте их предопределенными. "Предопределенные умолчания" — звучит неплохо! Если вы их измените и ваша система зависнет, заткнитесь. См. рис. 1.

3) **Языковые процессоры**. Они работают прекрасно. Получают на вход исходные тексты и зачастую генерируют объектные файлы как результат ваших усилий. Вам не нравится результирующий код? Тем хуже для вас! Вы даже можете попытаться делать системные вызовы из него. Во всех случаях, когда это не удается, используйте ассемблер, как это делаем мы. Мы говорили с разработчиками языковых процессоров, и они думают так же, как и мы. Они говорят: "См. рис. 1".

4) **Отладчики**. Да, у нас есть отладчики, один мы сопровождаем, а другой используем сами. Но в любом случае вы не должны делать ошибки, это всего лишь пустая трата времени. Мы ничего не хотим слышать об отладчиках; нам эта тема не интересна. См. рис. 1.

5) **Ошибка при загрузке**. Не обращайте внимания. Зачем наживать себе язву? Вы ведь все равно не захотите передать нам свою машину, чтобы мы разбирались в вашей проблеме, да и мы, вероятно, не сможем разобраться в любом случае. Да, и если что-либо сломается в промежутке между 17:00 и 18:00 или 9:30 и 10:30 или 11:30 и 13:30 или 14:30 и 15:30, то не тратьте ваше время на звонки — нас нет на месте. См. рис. 1.

6) **Командный язык**. Мы разработали его самостоятельно, он превосходен. Он настолько нам нравится, что мы назвали язык нашим именем. Действительно, мы так счастливы и довольны с ним, что мы создали его один раз для всех наших операционных систем. Мы даже стараемся сохранить командный язык неизменным от версии к версии, хотя иногда мы кардинально пересматриваем его. См. рис. 1.

7) **Выполнение программ в реальном времени**. Мы этого добились. Кто еще мог сделать такую прекрасную работу? Что, система кажется медлительной со своими 18-ю уровнями приоритетов процессов? Никаких проблем, установите всем процессам приоритет 1. В любом случае реальное время не столь важно, как оно кажется. Мы даже изменили название нашей группы, чтобы избавиться от слов "реальное время". И мы уже давным-давно посоветовали всем нашим пользователям, пытающимся работать в реальном времени, смотреть на рис. 1.

В заключение засуньте подальше ваше сообщение об ошибках. Любите нашу систему или оставьте ее, но не выражайте свое недовольство.

Кроссворд "Ретро"



Нынешний Кроссворд сделан по старым играм, которые мы все помним и любим. Если ты играешь уже не первый год, отгадывание Кроссворда не составит для тебя проблемы!

По горизонтали:

1. Cyber Judas появился уже потом — первым полноценным симулятором президентского правления была игра... (второе слово названия). **5.** Родина норнов. **9.** "Карашо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист!" (второе слово названия). **10.** Семь враждующих рас. На суше и на море. Впрочем, во второй части уже только на суше. (Второе слово названия). **12.** Страна, где можно найти легендарный топор дварфского бога, именующийся Star Trail. **14.** Они начали с попсового LED Wars, чтобы скопить денег на игру своей мечты. Ею должна была стать LMK, недавно закрытая. Кто они? (слово загадано задом наперед). **16.** Мальчик и начинающий биолог в одном лице ходит и спасает живой лес. **18.** Сьерровская стратегия. **19.** Отнюдь не MechWarrior. **25.** Shoot'em up, появившийся в 1995 году и шокировавший всех потрясающей графикой (неназванное слово названия). **26.** Крутой издатель. **28.** По мнению многих, лучшая космическая стратегия (сокращенно). **29.** Они были задолго до Ultima Online. Они останутся и после того, как про нее забудут. **30.** X-****. **31.** Дело было в Британнии... **33.** Культ секретарш. **35.** Последний 3D Action на дюконьюкомском движке Build. **36.** Расширение файла, в котором я сейчас печатаю вопросы этого

кроссворда. **38.** Страна, где жестоко издевались над шутом Малькольмом. **39.** Отечественный 3D Action, благодаря которому мы с тобой узнали, что такое неевклидово пространство. **41.** И снова: отечественная студия Maris Multimedia создала симулятор космической станции, называвшийся крайне оригинально — ... (последнее слово названия). **42.** Известнейшая игровая вселенная.

По вертикали:

1. Космический симулятор с торговлей и многим прочим. **2.** Гайбраш, Ле Чак и обезьяны (суша действия). **3.** Мониторы TEX времен. **4.** Автосимулятор за авторством Codemasters. **6.** Lords of the *****. **7.** Когда сколько-то там миров воюют, то... кстати, а сколько миров?.. **8.** Киборговые разборки в стиле реалтаймового X-COM. **9.** Игра всех времен и народов. Нет, не Тетрис. **11.** Красочная аркада — русская попытка сделать Flashback (второе слово названия). **13.** Один из ведущих издателей (второе слово названия). **14.** Антитеррористическая организация, а также компьютерная игра. **15.** Эрик Чахи оказывается в другом... (слово названия). **17.** Вселенная боевых роботов (вторая часть названия). **19.** **** Racer. **20.** Единообразный мать и отец Лары Крофт. **21.** Только здесь можно встретить киборга, могущего превращаться в динозавра и в танк (второе слово названия). **22.** Вся графика любой игры состоит из этих трех цветов (классическое сокращение). **23.** Каждая из цивилизаций отправила на планету колониальную экспедицию. Чья победит остальных — та получает планету. **24.** Здесь мы впервые увидели воксели. **25.** Jagged Alliance во времена Второй Мировой. **26.** Издатели KKnD (второе слово названия). **27.** Чей труп висит на 32-м уровне DOOM 2? (звание). **30.** Часто встречающийся класс персонажа. **32.** Профессор, археолог, искатель приключений (имя). **34.** Терминатор. **37.** Не Beholder (последнее слово названия, загадано задом наперед). **40.** Авторы GTA.

Комментарий:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. **2.** В Кроссворде могут встречаться слова, содержащие знаки <->, <'>, </> и так далее. Но двух и более слов с пробелами в Кроссворде нет. **3.** Ответы на Кроссворд будут опубликованы в следующем номере. **4.** Кроссворд составили **DeD-21** (*editor@igromania.ru*) и *ViV (viv@igromania.ru)*.

Ответы на Кроссворд "Мания 2" в "Игромании" №02(29)'2000

ПО ГОРИЗОНТАЛИ: 1. Heuristic, **7.** LucasArts, **9.** Ballista, **10.** Unleashed, **11.** NFS, **13.** Opera, **14.** Engineering, **18.** Jim, **19.** Airport, **20.** Omni, **21.** Monolith, **23.** Heroism, **25.** Finder, **26.** Peru, **28.** God, **29.** The, **30.** Larian, **33.** Felidae, **34.** Simulator.

ПО ВЕРТИКАЛИ: 2. Rally, **3.** Tyson, **4.** Claustrophobopolis, **5.** Cavedog, **6.** Archers, **8.** Sid, **9.** Bulge, **12.** Annah, **15.** Gamescon, **16.** Nordom, **17.** Fortune, **18.** Jagged, **22.** Trainer, **24.** Mudpie, **25.** Fusi, **27.** Real, **28.** Gold, **29.** Tif, **31.** RAM, **32.** N/A.

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва
ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир
ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург
"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород
ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург
"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Санкт-Петербург
ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с мая 2000 г. по июль 2000 г.) или на шесть месяцев (с мая 2000 г. по октябрь 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 12 мая**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (май – октябрь)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 15 мая** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, "Игромания". Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9619, тел.: 274-9618, 274-9620.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

❑ на 3 месяца (май – июль включительно) — 90 руб.

❑ на 3 месяца (май – июль включительно) с CD-ROM — 165 руб.

❑ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) — 180 руб.

❑ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________________

Точный адрес: индекс ______________________________

область (край, район) ______________________________

город ______________________________

улица ______________________________

дом/квартира ______________________________

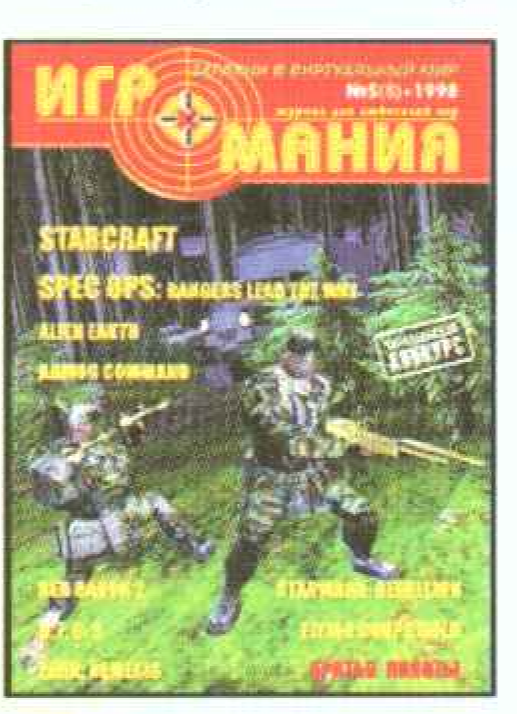
Без квитанции об оплате недействителен!

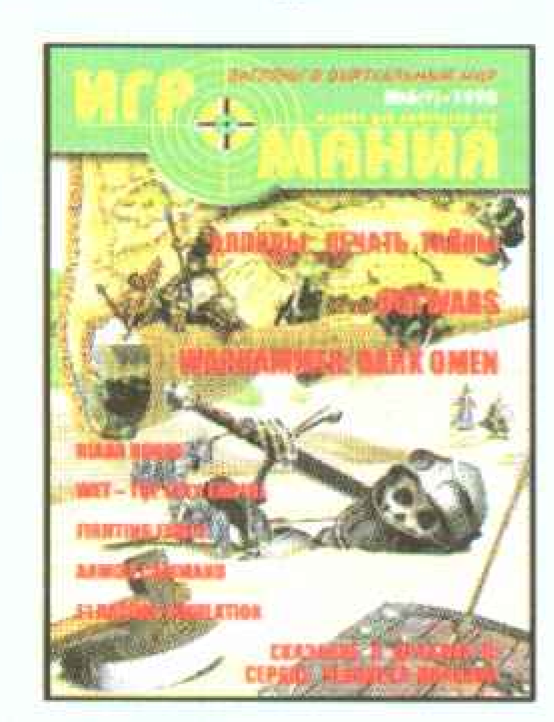
Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

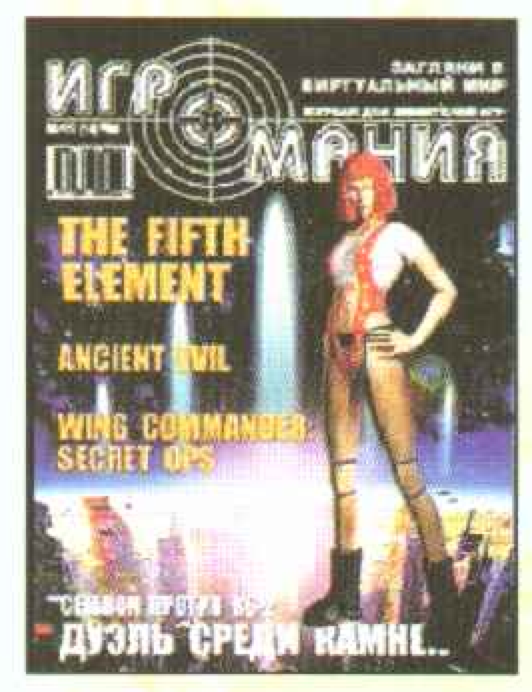
Цены указаны без учета стоимости доставки!


1 `97 – 5 р.


3 `97 – 5 р.


5 `98 – 10 р.


6 `98 – 10 р.


11 `98 – 10 р.

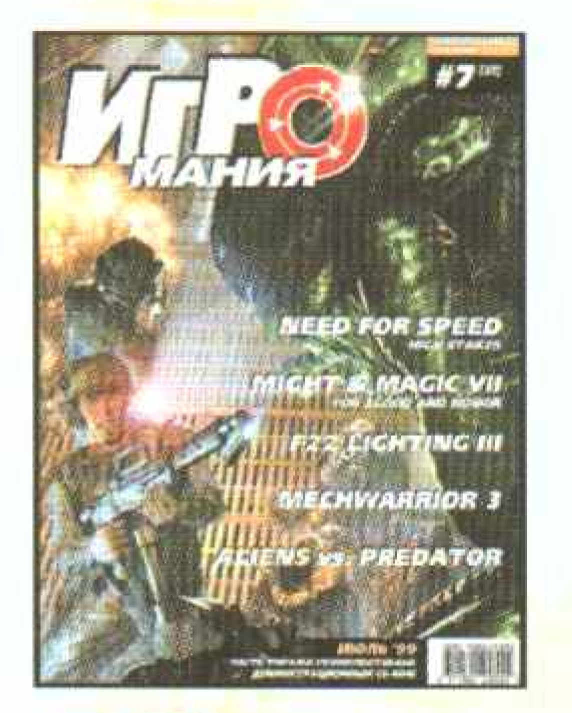

12 `98 – 10 р.

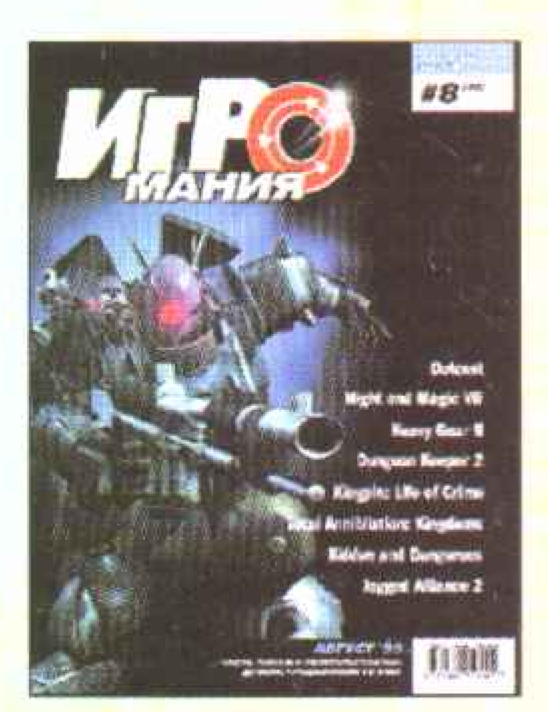

3 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р


4 `99 – 25 р.

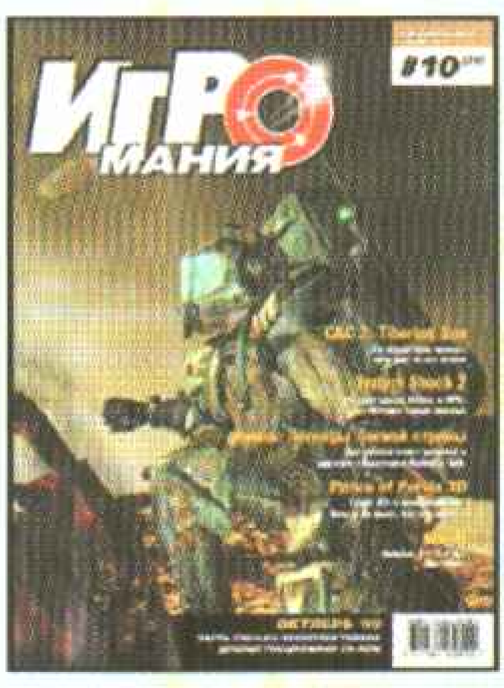

5 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р

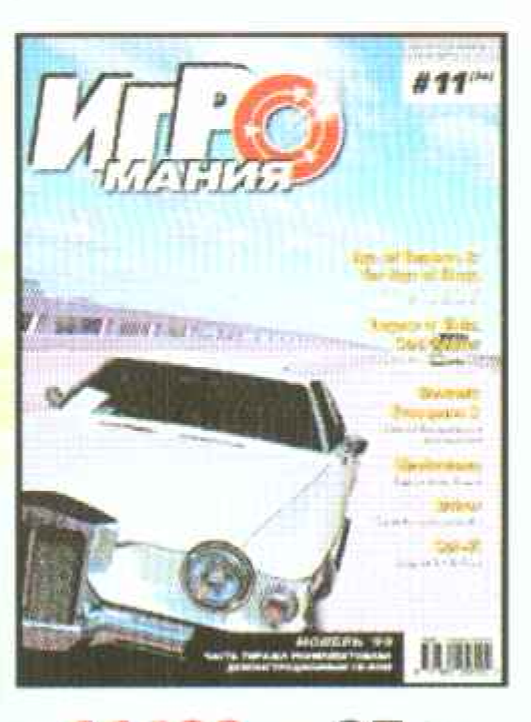

6 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р

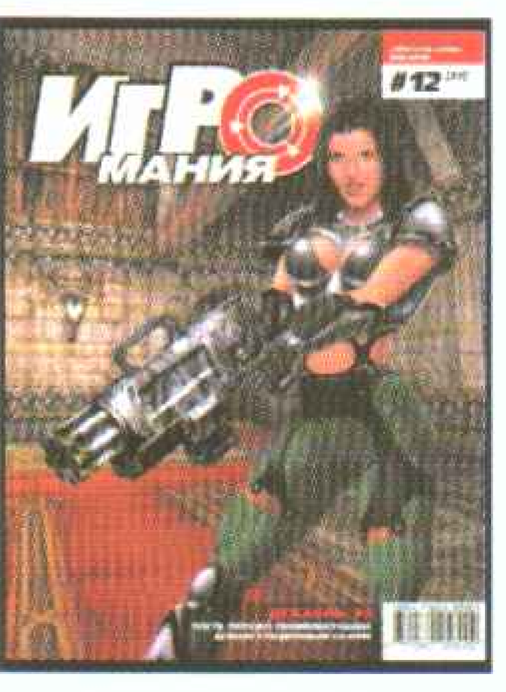

7 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р


8 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р


9 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р


10 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 42 р


11 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р


12 `99 – 35 р.


1 2000 – 35 р.


2 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р


Выпуск №2 – 45 р.


Выпуск №5 – 45 р.


Выпуск №6 – 45 р.


Выпуск №7 – 45 р.


«Место действия:
«Вавилон–5» – 40 р.

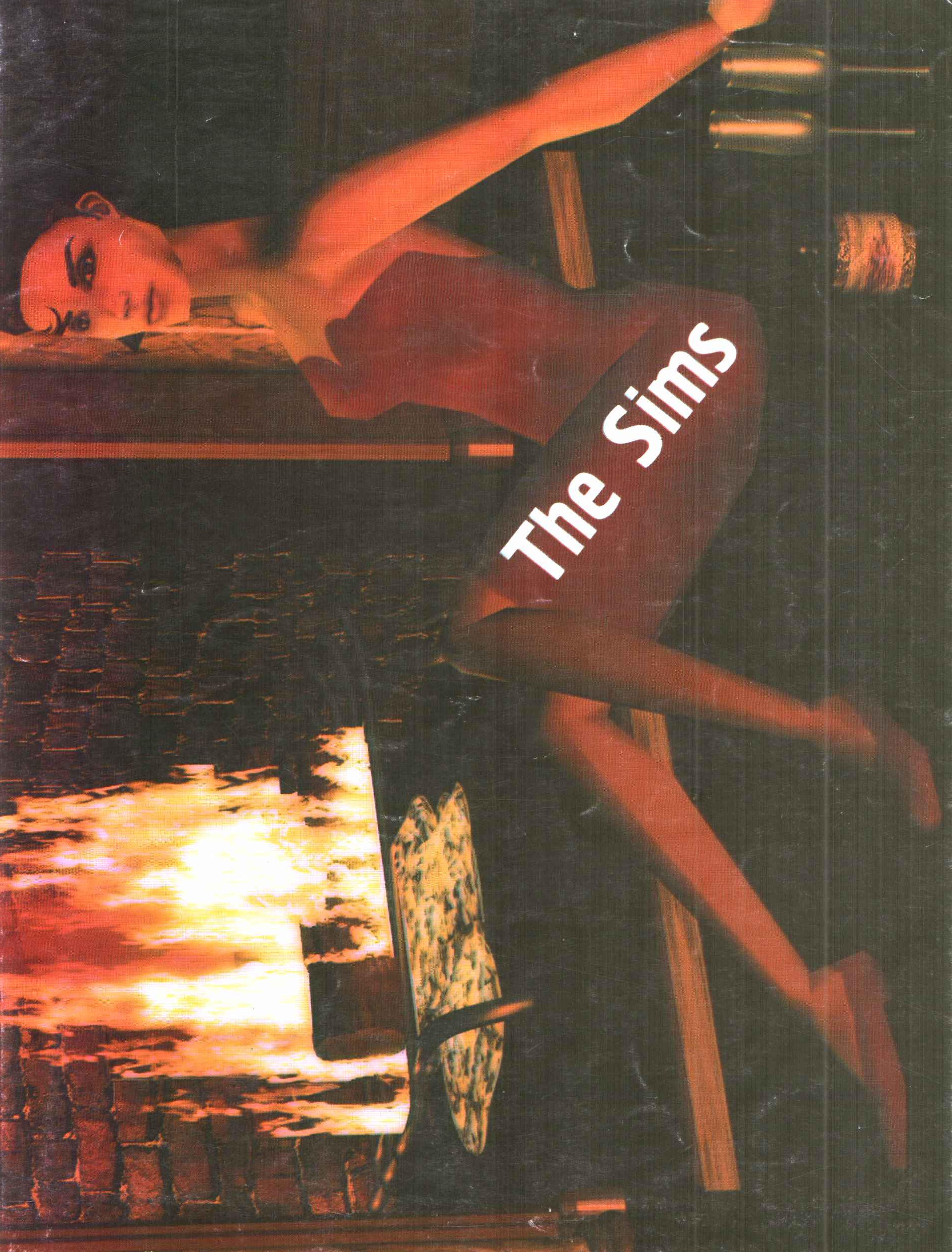
Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618, 274-9619, 274-9620** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.**

Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**. Стоимость пересылки около **30 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от **20 р.**


The Sims